AMIGA NEWS

Amiga NEWS
& Vidéo Numérique



ISSN 1164-1746

AMIGA - PRE\BOX - BeOS
PIOS - DRACO - pOS

PRATIQUE

Lecteurs magnéto-optiques
Magellan au quotidien
Mesa Datatypes

Entretien exclusif avec Jeff Schindler

ImageFX 3.0
des layers et des layers

Blizzard PPC Amiga ForEver WordWorth 7 Apache
Emulateurs C64 BeOS pour Intel Draw Studio 2
Monument Titler pour Casablanca

Mai 1998 n°112 Suisse 12FS, Belgique 250FB, Canada 8.50$



AVERTISSEMENT

A partir de septembre, *AmigaNews* sera disponible seulement par abonnement, et ne sera plus en kiosque. D'ici là, pour assurer la survie du journal, il va falloir que les lecteurs s'abonnent.

Il suffit d'environ 2500 abonnements pour pouvoir continuer. En cas d'insuffisance d'abonnements, le journal s'arrêtera avec le numéro de juillet-août et tous les abonnements, y compris ceux des abonnés actuels, seront remboursés.

Pour nous permettre de vous informer de la situation dans le numéro de Juillet-Août, veuillez nous envoyer vos abonnements avant le 10 juin.

Pour récapituler:

Bonne nouvelle:

A partir de septembre, tout le monde payera son AmigaNews 32.77F au lieu de 39F.

Bonne nouvelle:

A partir de septembre, tout le monde lira les petites annonces en même temps (et aura le droit d'en passer gratuitement).

Bonne nouvelle:

Nous introduisons un abonnement de six numéros au prix de 196F.

Bonne nouvelle:

Si au 10 juin nous n'avons pas reçu suffisamment d'abonnements, votre chèque sera détruit, et les abonnés actuels recevront le remboursement de la partie non-écoulée de leurs abonnements.

Un mot de plus:

Mauvaise nouvelle:

Il va falloir que vous fassiez un petit effort pour nous envoyer (par FAX, courrier, téléphone ou courrier électronique) vos coordonnées et/ou votre paiement. Faites-le MAINTENANT. Votre chèque ou carte bancaire ne sera pas débité avant fin juin, et seulement à condition que le journal continue.

Nous tenons à saluer ici le magnifique travail de toute l'équipe, en grande partie bénévole, sans qui la production du journal serait impossible.

Comment s'abonner

Service standard:

Abonnement France de 11 numéros 360F, 6 numéros 196F

Tout autre pays, sauf Japon, 11 numéros 365F, 6 numéros 199F

Service rapide:

DOM 11 numéros 370F, 6 numéros 199F

TOM 11 numéros 450F, 6 numéros 245F

Autres pays: 495F, 6 numéros 270F

Le premier numéro de votre abonnement sera AmigaNews N°115 de Septembre. En attendant, continuez à acheter en kiosque !

Paiement en France par chèque (à l'ordre de NewsEdition ou AmigaNews), Carte Bancaire, ou mandat postal

Paiment à l'étranger par Carte Bancaire ou mandat postal. Les cheques BELGES sont acceptés (libeller NEWSEDITION)

Le paiement en SUISSE est également possible par CCP au prix de 100FS pour 11 numéros (ou 55F pour 6 numéros). Nous remercions Patrick Conconi pour son travail sans faille depuis de longues années pour assurer ce service. Envoyez votre paiement uniquement par CCP libellé à A-News à A-News, CCP N°12-25868-1, 1203 Genève.

AmigaNews, 12 rue Barrière, 31200 Toulouse, France. Tél +33 (0)5 61 47 25 67, FAX +33 (0)5 61 47 25 67, EMail anews@amiganews.com ou anews@club-internet.fr Site Web: www.amiganews.com

UN BULLETIN D'ABONNEMENT SE TROUVE PAGE 44

SOMMAIRE

Avertissement solennel	2
Entretien avec Jeff Schindler	4
News Allemagne	6
L'assiette Anglaise	9
News France	11
Tests Hardware	
Blizzard PPC - 1ère rencontre	42
Tests Soft & CD	
ImageFX 3	50
Storm-MESA	13
Amiga Forever v2	14
BeOS pour Intel	18
WordWorth 7	20
GestaCompte Livre	22
Preview Elastic Dreams	31
Monument Titler Casablanca	38
Preview Candy Factory	43
Spécial	
Storm-MESA	26
Entretien avec Brian King	17
AROS	21
Les émulateurs sur Amiga	28
Lecteurs magnéto-optiques	34
MaxTransfert et Mask	35
DataTypes	39
Série	
Magellan au quotidien	32
HTML et JavaScript	41
Java	36
Fanzines	40
BeWave	19
LightWave dans tous ses états	24
News Vidéo	37
Real 3D Workshop	58
Imagine pratique	56
LightWave pratique	60
Domaine Public	46
Jeux	61
Les petites annonces	45
Clubs & Abonnements	44

AmigaNews est édité et publié par **NewsEdition,**
SARL au capital de 2000F
12 rue Barrière, 31200 TOULOUSE
TEL : 05-61-47-25-67 FAX : 05-61-47-25-69
Email: anews@club-internet.fr

Directeur de la Publication: Bruce Lepper

Secretaire-Comptable: Brigitte Cabrera

Ont participé à ce numéro:
Alain Adnet, Franck Anière, Sébastien Bouchex, Denis Bucher, Diego Fernandez-Bravo, Olivier Ferrer, Philippe Gaultier, Hilaire Honorin, Jean-François Horvath, Renaud Houdinet, Frédéric Imbert, Pascal Janin, Thierry Lamblot, Malika, Stéphan Martin, Fabrice Mansat, Jérôme Palaysi, Jac Pourtant, Olivier Staquet, Pascal Willano, Benjamin Yoris

Associés: Rod Craig et Bruce Lepper
Flashage: Compo-Toulouse, tél 05-61-57-44-66. Photogravure: TEC, 14 allée François Verdier, 31000 Toulouse, tél (0)5-61 63 95 05, fax (0)5-61 99 05 32. Tirage: 21000 exemplaires. Ce journal mensuel est édité et mis en page sur Amiga avec le logiciel *Professional Page v4.1*
Imprimerie Marco, 13 rue des Arcs St Cyprien, 31300 Toulouse

Editorial

Que d'activité sur Amiga! La sortie des cartes BlizzardPPC stimule le marché, et il est déjà évident que Phase 5 a réussi son pari d'ouvrir un chemin vers les processeurs RISC.

Nous ne parlons pas souvent dans ce journal de rumeurs, mais celle qui indique une annonce intéressante par Amiga Inc au prochain World of Amiga à Londres ne paraît pas sans fondement.

Quel dommage alors qu'il faille vous annoncer dans ce numéro qu'à partir de Septembre, ce journal sera disponible uniquement par abonnement, et ce, à condition que 2500 d'entre vous, au minimum, s'abonnent. Dans le cas contraire, nous arrêterons AmigaNews, tout en restant disponibles pour une relance, si la tendance actuelle du marché s'inverse. Cette décision est le résultat de l'érosion progressive depuis deux ans des ventes en kiosque, et surtout, des recettes publicitaires.

N'ayez pas de crainte en vous abonnant, de perdre votre argent. Votre paiement ne sera pas encaissé avant notre prise de décision fin juin, et, en cas d'arrêt total du journal, il vous sera restitué. Ceci est également vrai pour les abonnements en cours: si le journal s'arrête avec le numéro de juillet-août, la partie restante de l'abonnement sera remboursée.

Pour faciliter ce changement, nous avons introduit un abonnement de six mois, et à partir du mois prochain, nous espérons pouvoir proposer un abonnement par prélèvement bancaire automatique mensuel, autrement dit, un abonnement sans risque, que vous serez libre d'arrêter à votre guise.

Alors, abonnez-vous dès maintenant et permettez-nous de continuer à vous apporter du lait et des légumes frais, pour votre Amiga, tous les mois!

- Bruce Lepper

- Nous nous excusons pour l'absence de la rubrique courrier et de deux articles pourtant titrés en couverture: Draw Studio 2 et Apache. Ils passeront le mois prochain.
- Frédéric Calendini ne pouvant plus s'occuper de la rubrique NiouzNet, nous recherchons un ferru des newsgroups pour prendre sa place. Merci Frédéric pour ton excellent travail.



Dessin par Grenat

NOTRE COUVERTURE

La couverture est basée sur un concept paradoxofractal. Jac l'a réalisée à l'aide de Real 3D et d'ImageFX 3.0. C'est ImageFX dans ImageFX dans ImageFX monté dans ImageFX. On voit quatre layers qui constituent le montage de la couverture. En fait plus de 25 layers ont été utilisés en tout. 3 Jours de travail, une trentaine d'images intermédiaires, des mappings, des heures de rendu, la modélisation a été faite sur Real3D Amiga mais rendue sur PC (15 heures au lieu de 200 sur DraCo 060). Pourquoi aussi longtemps ? Parce qu'en fait le superéchantillonnage (16 calculs par pixel) représentant en fait une image de 5200 x 5200, plus l'anti-aliasing, plus les ombres douces de deux sources-plans, plus un éclairage d'appoint, plus les transparences, tout çà, çà fait du calcul !

INDEX DES ANNONCEURS

ACM PRODUCTION	10	PRAGMA	45
ADFI	7	SERELE	8
AMIGA SHOW BELGIQUE	5	SLD	9
APPLIMATIC	27	TURTLE BAY DIRECT	25
DELTA GRAPH'X	11	VOTRE SPECIALISTE	45
FDS	23		

Si vous avez des difficultés pour trouver AmigaNews en kiosque, téléphonez à notre agence de marketing presse, Distri Media (Mr Denis Rozes) à Toulouse, pour connaître les points de vente les plus proches (Tél: 05 61.40.74.74, Fax: 05 61.41.04.64) email: 101675.202@compuserve.com

Interview exclusif avec Jeff Schindler, Directeur d'Amiga Inc.



Cet entretien a eu lieu à l'expo Amiga à St Louis, Missouri, le 15 Mars.

ANews: Nous avons entendu parler de certains développeurs qui travaillent sur le prochain système Amiga. Où en êtes-vous concernant vos embauches.

JS: Nous avons fait des recherches pour des dirigeants de plusieurs secteurs et nous avons plusieurs candidats dans chaque secteur, mais en ce moment, nous sommes limités à des contrats pour certain travaux, en attendant que le plan principal soit approuvé. Nous ne pouvons pas donner des noms en ce moment, car il y a une possibilité que nous changieons de lieu de travail, pour faciliter les emplois, justement, et ces personnes ont déjà des emplois. Aussi, je n'ai pas pu révéler nos projets en détail avec eux, et je ne leur ai pas encore demandé de signer.

ANews: Là, vous parlez de votre plan principal ou du travail pour la prochaine version de l'OS?

JS: Les deux, en fait. Nous discutons avec beaucoup de personnes et de sociétés, et personne n'a refusé l'idée de travailler avec nous. Nous sommes en discussion, par exemple, avec Haage & Partner, c'est vrai, mais rien n'est signé, ni avec eux ni avec d'autres sociétés. Actuellement, nous discutons beaucoup, certains écrivent des spécifications de l'OS 3.5 sous contrat, pour voir ce qu'on peut faire et dans quel délai. Ils vont définir les parties qui sont déjà disponibles, lesquelles sont convenables, et lesquelles il faut écrire.

ANews: Nous entendons les noms de Carl Sassenrath, Olaf Barthel, et Alain Penders... Ce sont les gens qui sont en train de "trier" pour vous?

JS: Oui, certains peuvent écrire du code, d'autres peuvent simplement gérer des projets...

ANews: Vous aviez annoncé le création d'une équipe pour recherche et développement Amiga dans le Dakota du Sud. Cela ne semble plus votre intention. Est-ce dû en partie à la difficulté de faire venir les développeurs dans cette région?

JS: Oui, Sioux City n'est pas l'endroit le plus facile à faire venir des employés "hi-tech", et GateWay le sait. Donc nous sommes en train de regarder d'autres sites en ce qui concerne le développement. Il est possible que nous aurons des travaux en cours en Allemagne, d'autres travaux dans le Silicon Valley, ou dans le Colorado... Nous avons regardé tous ces endroits.

ANews: Avez vous actuellement un budget de Gateway?

JS: Oui, nous avons un budget pour 1998. Nous ne le dépensons pas actuellement parce que nous n'avons pas encore commencé un projet majeur, et nous n'avons pas commencé à embaucher. Nous avons un projet, mais nous voulons nous informer encore, au sujet de quelques, je dirai "détails", avant de nous lancer.

ANews:: C'est votre fameux douzième plan?

JS: Oui.

ANews: Cela veut dire que les autres plans ont été refusés?

JS: Non, j'ai pu faire approuver mon premier ou deuxième projet. Mais les cadres de Gateway m'ont demandé de le retravailler. Sur le coup, j'étais très décu, mais aujourd'hui je peux vous dire que, malgré les difficultés et le travail à refaire, je suis vraiment plus confiant avec ce nouveau projet. Il y avait beaucoup de démarches dans l'ancien plan dont nous n'avons pas vraiment besoin. Il faut se focaliser sur les points qui vont assurer la réussite, et qui vont nous propulser vers l'avenir. Les autres projets étaient des étapes graduelles, mais qui sait si on serait arrivé au but? Je pense vraiment que le nouveau projet partage la vision des fondateurs de l'Amiga. J'en ai parlé avec Carl Sassenrath, et pour lui, c'est la vision avec laquelle ils ont démarré. Les précédents projets comportaient davantage de risque. Je ne sais pas ce qui va nous arriver, mais en regardant le projet actuel, avec du recul, je suis beaucoup plus confiant.

ANews: Vous travaillez en équipe en préparant vos projets?

JS: Oui, je discute avec plusieurs fondateurs de l'Amiga, puis quelques cadres de Gateway qui soutiennent vraiment ce que nous faisons avec Amiga, et qui sont bien connus dans l'industrie informatique, ou l'industrie d'investissement, ou le domaine dont j'ai besoin. J'ai trois ou quatre personnes très capables qui m'aident du côté de Gateway.

ANews: Vous avez dit que votre produit futur ne sera pas basé sur l'architecture typique d'aujourd'hui. Cela peut être passionnant, ou inquiétant, pour les Amigaïstes...

JS: Les deux. Je crois que cette architecture sera parfaite pour l'avenir. Ce qui est inquiétant, c'est que ce n'est pas encore sorti et disponible. C'est une technologie qui a fait ses preuves, mais ce n'est pas quelque chose que l'on peut attraper et dire "la voici". Dès qu'on commence à discuter de l'avenir, tout le monde se pose des questions comme "Quel processeur? Quel chipset?", mais ce que je veux dire, c'est que ce produit n'existe pas sur les rayons des magasins aujourd'hui.

Wolf DIETRICH: Pourquoi le 68060 n'est pas disponible

ANews: Pouvez-vous nous expliquer la situation concernant le manque de disponibilité des processeurs 68060 pour vos cartes PowerUP?

W.Dietrich, directeur de phase 5: Le 68060 est disponible chez Motorola uniquement après une longue période d'attente. Au début de l'année, nous voulions commander le 060 en grande quantité, mais le temps d'attente était de 20 semaines environ. Puis ce temps est passé à 12 semaines. Au même moment, notre prix d'achat a été augmenté de façon substantielle. Mototola dit que la cause est le fort taux d'échange du dollar US, mais le fait est que le prix 68060 a augmenté beaucoup plus vite que l'augmentation du pourcentage du dollar US par rapport au DM.

Nous n'avons pas arrêté de demander à Motorola un meilleur prix qui s'accorde à le demande de notre segment de marché, mais ils ne veulent pas donner de meilleurs tarifs. Le résultat, c'est que si nous commandons des 68060 par 1000, nous la paierons beaucoup plus que la même quantité de PowerPC 604e à 233 Mhz . Cela impliquerait également qu'il faudrait que nous augmentions le prix des cartes 68060 d'environ 200DM.

Comme nous pensons que ce n'est pas raisonnable, nous n'avons pas passé de nouvelle commande de 68060 et recommandons aux utilisateurs de commander des cartes PowerUP avec un 68040, qui est beaucoup moins cher et qui est prévu pour le passage au PowerPC (souvenez-vous que le 68k est considéré comme un coprocesseur). (16 avril 1998)

Amiga Show 1998 Belgique

Quand ?

Samedi 9 et Dimanche 10 mai 1998 de 9 heures à 19 heures

L`événement !

Où ?

Centre Culturel Wauterbos 1640 Rhode-Saint-Genèse
De la France, prendre l`autoroute Paris-Bruxelles. Dix kilomètres avant Bruxelles prendre la sortie 15 Huizingen, juste après la sortie Halle prendre à droite et suivre les flèches vertes « Amiga Show « sur 8 kilomètres

Pourquoi ?

Pour découvrir les dernières nouveautés de l`Amiga.
Pour vous équiper en matériel, utilitaires, jeux, domaine public ....
Pour rencontrer les acteurs du monde Amiga: revendeurs, presse, artistes créateurs ...
Pour acheter et vendre du matériel d`occasion
Un musée Commodore - Amiga sera présenté au public .



Petro T. sera présent le samedi après-midi

Qui ?

Plusieurs sociétés ont déjà confirmé leur présence : Amiga International Inc, Amiga City, ADFI, AmigaNews, Génération Amiga, Pixel Art Digital Precision, The Black Tiger, Epic Marketing (UK), Micronik, (D)
Sous réserve de confirmation :
Atéo Concepts, F.D.S, Dream, Power Computing (UK), Phase 5 (D) Golden Image, etc...

Comment ?

Entrée 35 FF ou 200 FB
Parking gratuit
Possibilité de restauration

Informations

Digital Précision
330 Chaussée de Jette
B1081 Bruxelles
Tel: 32 (0)2 426 05 04
Fax: 32 (0)2 420 38 75

Organisation
Patrick Fauxvaux
Jacques De Braekeleer



MINI-EDITO

POISSON DE MAI, FAIS CE QU'IL TE PLAIT

Je n'ai pas résisté à l'envie de vous faire un poisson d'avril. L'aviez-vous remarqué le mois dernier? Si vous ne l'avez pas remarqué, amusez-vous à le chercher dans les news allemandes. Je vous le dirai plus tard.

Je dois dire que je m'étais fait avoir, comme d'ailleurs la personne qui me l'a transmise en me l'envoyant sur une mailing-list. Moi, je ne doute de rien. On m'annonce ça, je veux bien le croire, la technique moderne fait des merveilles. De plus, il y a un site officiel, que je ne suis d'ailleurs même pas allé visiter.

Alors, bêtement, je l'ai transmis. Heureusement, mon ami Lucas Janin que tout le monde ici connaît, m'a répondu aussitôt qu'il était sceptique, qu'il fallait voir le site. En effet, sur le site, d'autres nouvelles sensationnelles avec entre autres le "visiteur" de Rosswell, jfk (pas Jean-François Kahn), etc... je ne me souviens plus des autres.

Dommage, pour une bonne nouvelle, c'était une bonne nouvelle ! Ceci remet en question la subjectivité des nouvelles, éternel sujet qui aura voyagé allégrement du bouche-à-oreille aux annonces officielles, de la presse écrite à la presse parlée, de la presse télévisée à celle téléportée par nos réseaux tentaculaires. Mais à mesure que la technique de maquillage de l'information s'affine, notre sens critique s'émousse. Alors, faisons attention, moi en premier...

Bon, alors c'était quoi ?

C'était bien sûr le retour du périscope pour avril. En plus, j'avais vraiment laissé la clé sur le paillasson.

Le 90b8 se matérialisera certainement dans notre espace-temps un de ces jours, mais ce n'est pas pour tout de suite, peut-être dans un an ou deux, peut-être la vraie nouvelle tombera-t-elle sur nos télésenseurs (ou télécenseurs) un premier avril et on ne la croira pas?

INFOS D'ALLEMAGNE (04/98) de Jac Pourtant (jac@avignon.pacwan.net) (pour le numéro de mai 98)

Ces informations n'ont absolument pas été vérifiées. Elles émanent premièrement de mes recherches sur l'Internet et ensuite des articles ou des publicités parus dans les revues Amiga Magazin et AmigaPlus d'octobre 97 et ni ma responsabilité ni celle du journal ne sauraient être engagées de quelque manière que ce soit en cas d'erreur.

NOUVEAUTES MATERIELS

MODEM PCMCIA

Les modems pour A1200 sont bridés à cause des performances réduites du port série. Ce modem contourne la difficulté puisqu'il utilise le port PCMCIA et permet donc des transferts de 33.600 bps en disposant d'une mémoire FIFO qui accepte les tansferts de la part de l'ordinateur jusqu'à 115.200 bps. L'envoi et la réception de fax se passe à 14.400 bps. Un pilote Amiga est inclus sur la disquette qui contiendra aussi bientôt un programme de terminal. L'alimentation se fait à travers le port, ce qui libère des tracas du transfo. DM 299. [Max ComputerSysteme]

DEUX PUISSANCE CINQ

On est arrivé, en quelques années, à doubler cinq fois la vitesse des lecteurs de CD. Pioneer présente un nouveau modèle très silencieux et à haute sécurité puisqu'il peut être utilisé horizontalement ou verticalement. Il s'appelle "Super 32X Slot-In" et existe en version ATAPI ou SCSI.

Mais Pioneer se s'en tient pas là puisqu'il a également présenté au CeBiT des lecteurs de DVD de deuxième génération, des écrans à plasma, des vidéo-projecteurs à zoom motorisé et un système de rétroprojection à 2,5 m de diagonale.

SYQUEST

Un nouveau centre technique européen en - pour l'instant- trois langues (anglais, français, allemand) est au service des clients possesseurs de EZFlyer 230M, SyJet 1.5, SqarQ 1GB et Quest. Fax : 00 (44) 18 44 21 93 15 en Angleterre <http://www.syquest.de>

NOUVEAUTES LOGICIELS

POWERCALC

Vous l'avez rêvé ? Thomas Mittelsdorf, l'inventeur de StormWizard l'a réalisé. Très inspiré d'Excel, il ne déroutera pas les habitués de ce logiciel. Il va même être bientôt possible de disposer de fonctions n'existant ni dans TurboCalc ni dans Excel, comme la multisélection de régions à retravailler. Pas de prix, pas d'adresse, car ce n'est qu'une version beta. On en reparlera.

DIGITAL UNIVERSE

Pas vraiment une nouveauté, puisqu'il s'agit de la même version 1.03, mais à présent disponible sur cédérom au lieu des 14 disquettes. Mais l'avantage est qu'en sortant sur cédérom, les fichiers d'aide peuvent remplacer le manuel et ainsi diviser le prix de vente par 2. Syzygy continue à développer le logiciel pour Mac, la sortie de cette version 2.0 est prévue pour dans quelques mois, la décision n'est toujours pas prise de la sortir sur Amiga, la demande n'est pour l'instant pas encore suffisante pour le seuil de rentabilité. Continuez à les supporter (voir les news du mois dernier). [Syzygy]

PATCHFONTS

Pour antialiaser les fontes, une grande nouveauté dans une petite archive: PatchFonts.lha (9 KByte). Le minimum requis est l'AmigaOS 3.0+, CybergraphX V2+, 4-8 MB RAM, un 68030+ est recommandé. La démo ne fonctionne que 30 minutes. [Bastian Frank] <bhf@mediaspace.net>, <http://www.vgr.com/birdie>

ASIMCDFS V3.9a

Tammy Lynn Rodley <tammy@asimware.com> de chez AsimWare <http://www.asimware.com/> annonce la sortie de la nouvelle version d'AsimCDFS.

La compatibilité a été étendue à :

- Memorex CRW620 CD-RW drive
- Pioneer 32X CD-ROM drive
- NEC 4X6 ATAPI CD-ROM changer
- Sony CDU625 CD-ROM drive
- Pinnacle RCD4X4 CD-R drive
- Pinnacle RCD4X12 CD-R drive
- Pinnacle RCDW226 CD-RW drive

Le problème du DosPacket a été résolu.

Les utilisateurs enregistrés peuvent se procurer ces nouveautés directement sur le site soit à <ftp://ftp.asimware.com>, soit à <http://www. asimware.com> avec leur numéro de série.

GRAPHICS3D.LIBRARY

Patrizio Biancalani a créé cette nouvelle librairie dans sa version 10.13 pour simplifier la visualisation des objets 3D à la manière du standard DirectX.

Contrairement à CyberGL et MESA qui sont très lents à rendre sur de petites configurations (et même sur les grosses, NdT), cette librairie aurait le mérite d'être compacte (32 ko) et rapide. Elle n'utilise pas la virgule flottante, donc est compatible tous processeurs sous Amiga OS 2.0+

En outre, Patrizio <p.biancalani@mbox.match.it> cherche des betatesteurs. <http://www.amiga world.com /support/graphics3dlib /welcome.html>

TURBOPRINT 6.02

Quelques nouveaux pilotes à télécharger sur le site, dans l'archive tp602.lha. [Irsee Soft]

NET

PLUME D'AUTRICHE

Une nouvelle adresse, un magazine online autrichien : <http://www.amigascene.com>

HK COMPUTER

A Cologne, le bien connu spécialiste Amiga "HK Computer" a refait ses pages (plus de 300). Il va continuer à moderniser ses pages au fil des prochains mois avec les dernières techniques graphiques pour alléger les téléchargements. <http://www.hk.computer-gmbh.de>

AGENDA

BOXER et BVISION seront à Londres

World of Amiga '98: Le grand salon annuel Amiga aura lieu du 15 au 17 Mai 1998. Blittersoft annonce sur le web qu'il montrera le Boxer, mais que cette machine ne sera pas disponible avant août. Le prix de la carte mère sans CPU sera $700US.

Wolf Dietrich de Phase 5 nous informe que le prototype CybervisionPPC/BVisionPPC (carte graphique pour carts PPC) fonctionne correctement et sera en démo au World of Amiga.Il est même possible que la carte y sera en vente, si tout va bien côté logiciel et fabrication.

LA VIE AVEC DRACO

L'ACCELERATEUR: Aux dernieres nouvelles, il serait prêt vers la fin de l'année. On ne précise pas laquelle mais on sait au moins qu'il devrait être équipé d'un DSP de chez Texas Instruments !

DRACO: On peut s'attendre à des nouvelles importantes au mois de mai, tant au point de vue hardware que présentation physique du DraCo. Si je lis bien entre les lignes, je pourrais penser que le DraCo va ressembler dorénavant plus à un Casablanca qu'à un cube ou une tour, mais peut-être me trompé-je ?

MOVIESHOP: La version 5.0 est annoncée pour mai, donc lorsque vous lirez ces lignes vous pourrez être en droit de chercher à l'obtenir. Y parviendrez-vous, petits optimistes ?

NOUVELLES DU NAB: Jorge a dit que le hardware du Casablanca Broadcast est exactement le même que celui du DraCo Motion. Comme on ne peut pas compiler sur le Casablanca, tout se fait sur DraCo, ce qui donne un bel avenir àce dernier.. Le marché américain étant plus exigeant et plus professionnel que l'européen plus orienté hobby, on peut avoir bon espoir de voir les exigeances d'outre-atlantique orienter le DraCo vers des fonctions plus spécifiques comme des entrées-sorties composantes, le contrôle de machines à distance, le filtrage audio, l'accélérateur de rendu, tout ceci étant déjà en route à Witten.

DIGITAL: Pour en savoir plus sur les spécificités du DV, consultez le <www.adamwilt.com/dv.html> Un autre site intéressant à compulser est le <www.global-dvc.org> On peut par exemple y trouver les codes RCpour VX 1000 ou VX 9000 vers DV (qui ne sont pas standard en PAL), et plein d'infos sur les nouveaux modèles de caméscopes digitaux.

FRANCE: René Gert Schmidt communique : JVC France et CasaDraco ont passé un accord de distribution de la gamme vidéo et vidéo professionnelle. Désormais, CasaDraco peut fournir les produits suivants:

- Caméscopes et magnétoscopes DV grand public et professionnels
- Appareils photo numériques
- Consommables Vidéo / Audio grand public et professionnels
- Téléviseurs/ Moniteurs grand public et professionnels
- Les solutions pour imprimer par sublimation sur support papier à partir de la vidéo
- Projecteurs vidéo

La gamme JVC sera disponible dans son showroom 13, cours blaise Pascal, 91000 Evry. Un département location sera opérationnel pour ces équipements prochainement.

DISQUETTE 8: La disquette 8 est sortie. Les nouveaux effets sont : Blinds, Bump, Diag, Fade2, Fog, Ripples, ShockZoom, SplitScreen2, Streaks, Sunbeams. Vous pourrez voir en quoi ils consistent exactement dans les prochains numéros, puisque j'ai préparé le récapitulatif intégral graphique des effets MovieShop qui n'a pas eu la place de sortir dans ce numéro.

CASABLANCA: Une nouvelle disquette d'effet Blue-Box pour Cassie est annoncée. L'effet est considérablement amélioré et on peut vraiment choisir sa couleur directement dans le fond du film. La qualité de l'image est également améliorée en définition et en précision. Les ceusses qui n'ont pas acheté la version officielle des effets et du titrage, mais qui ont les disquettes démo ont dorénavant la possibilité d'acheter seulement un fichier-clé qui les délivrera de l'inscription "Démo" en plein milieu de leur écran.

X-DVE: Klaus Ziereis, spécialiste de ClassX chez Haage & Partner nous annonce la sortie d'un plugin xfa pour MovieShop. Il permet de charger directement les animations réalisées avec X-DVE. Klaus nous signale également, que X-DVE fonctionne sur DraCo ainsi que FontMachine.

FUSION: Johan Otterstrom nous informe que Fusion ne fonctionne pas sur DraCo. Je n'ai personnellement pas essayé.

MOVIEFX: Gary Leach est en train de nous concocter une intéressante liaison entre MovieShop et ImageFX, çà s'appelle MovieFX et çà se trouve sur <www.psi-corps.demon.co.uk/moviefx/> Alors qu'au jour où j'écris cet article, ce ne sont que les premiers balbutiements de l'affaire, on peut télécharger déjà trois fichiers : MovieIFX.rexx, AddressIFX, MovieIFX.readme.

SOFTEFFECTS: Bertrand Pinel, qui est déjà connu pour avoir écrit un module de sauvegarde au format JPEG spécial utilisé par le MJPEG de MovieShop vient de commencer une série d'effets qui ont été homologués par MacroSystem. Pour l'instant, il y a déjà SoftIris, SoftTurn et SoftWipe, chacun existant en trois versions, 68020noFPU, 68040+FPU et 68060. Les effets sont comme les effets traditionnels mais avec des bords à flou réglable d'une excellente qualité. Ils figureront dans la deuxième partie de mon récapitulatif d'effets MovieShop dans deux mois. Pour vous les procurer, envoyez 100 FF à Bertrand Pinel, 40, Boulevard de la République, 78400.Chatou. <bpinel@matra-ms21.fr> ■

ESSAIS

AIR MAIL PRO : programme de gestion du courrier électronique
Test : Amiga Plus 04/98
Marque : Toysoft Development Inc.
Version : 2.0
Prix : US$ 47, m-à-j US$ 20
Positif : Emploi facile. Fonctions de filtres. Gère le PGP. Bon carnet d'adresses. Interface germanisée.
Négatif : A besoin d'un programme externe pour l'"attachement" des fichiers. Notice en anglais.
Verdict : 90 %. Programme flexible et confortable. On peut en ignorer les faiblesses.

CYCAS : Logiciel d'architecture
Test : Amiga Plus 04/98
Marque : Verlag Anja C.Frese
Version : 1.77
Prix : DM 349
Positif : Très puissant. Calculs précis. Utilisation facile.
Négatif : Relativement cher.
Verdict : 97 %. Cycas est un des plus innovatifs logiciels depuis longtemps. Il peut contenter aussi bien les architectes professionnels que les amateurs.

CANDO SDK : Logiciel de programmation visuelle
Test : Amiga Plus 04/98
Marque : Christian Effenberger, Sudstrasse 2, 41564 Kaarst.<YouCan@A2.amclust.de>
Prix : DM 30. Version développeur DM 80.
Positif : Très grande flexibilité. Très bons exemples.
Négatif : Pas conseillé pour des applications rapides.
Verdict : 92 %. Pour les programmeurs qui veulent tirer le maximum de CanDo.

AWEB : Butineur Web
Test : Amiga Magazine 04/98
Marque : Amitrix Development
Version : 3.1
Prix : US$ 50
Positif : JavaScript 1.1. SSL pour la sécurité des transferts. GIFs animés. Codage libre du clavier.
Négatif : Documentation en anglais.
Verdict : 92 %. Mention très bien.

2SWITCH : Boîtier commutateur Amiga-PC d'écran, de souris et de clavier
Test : Amiga Plus 04/98
Marque : Feo Electronk GmbH
Prix : DM 298
Positif : Emploi facile. Fait de la place sur le bureau.
Négatif : Cher.
Verdict : 86 %. Mention très bien.

Fiasco : Logiciel de banque de données
Test : Amiga Plus 04/98
Marque : Nils Bandener, Dekanatsgasse 4, 34369 Hofgeismar <http://www.amigaworld.com/ support/fiasco> <nils@dinoex.sub.org>
Version : 2.1
Prix : DM 30 (e-mail) 35 (disquette)
Positif : Très riche choix de fonctions définissables, plusieurs indices (même nidés). Chargement dynamique économisant la mémoire. Fonction de recherche très souple avec joker et recherche floue. Valeurs de champs prédéfinies. Port ARexx puissant. Fonction d'impression et d'exportation flexible. Formules internes et librement définissables. Grilles magnétiques construction de groupes lors du masquage. Mailing liste dédiée. Manuel complet + aide-en-ligne.
Négatif : Impossibilité d'utiliser simultanément deux fontes. Pas d'image de fond d'écran. Pas d'illus trations dans le manuel.
Verdict : 88 %. Mention très bien.

BurnIt : logiciel de gravage de CD.
Test : Amiga Special 04/98
Marque : DnS
Version : 2.0
Prix : DM 199 (DAO), DM 99 (TAO)
Positif : Grand choix de graveurs. Emploi facile. Prix bas. Très bon manuel (en allemand).
Négatif : Néant.
Verdict : Mention très bien.

EN BREF

MAXON
Maxon démentit son retrait de la plateforme Amiga; il est tout de même curieux de constater que sur leur publicité pour Cinema 4D, il est fait mention de nombreux systèmes, mais qu'Amiga n'y figure absolument pas.

HAAGE & PARTNER
La célèbre firme allemande est en train d'organiser la localisation des logiciels qu'elle distribue. Un coordinateur doit s'occuper de la traduction en plusieurs langues des logiciels-phares tels que Art Effect, X-DVE et FontMachine. On peut penser que le site, déjà bien organisé, va se sublimer puisqu'ils recherchent actuellement des spécialistes CGI, PERL et mailing-list Majordomo.

SHAPESHIFTER
Sur Aminet, on trouve CardTrickEVD.lha qui accélère le display en 15/16 et en 24 bits.

CAMERAS DIGITALES
Un test d'Amiga Plus compare les caméras digitales compatibles Amiga. La gagnante est sans conteste l'Olympus C-1000 L, qui obtient 97 points sur 100. Elle coûte environ 2000 DM, c'est la plus chère. La Kodak DC 25, qui coûte beaucoup moins cher, n'obtient que 77 points.

SCANMAGIC
Vesalia offre ScanMagic interne pour A 1200, une alternative bon marché à un scandoubler, en deux versions, ScanMagic à DM 139 et ScanMagic-II à DM 149 (avec deux prises RGB moniteur). [Vesalia]

UN ADAPTATEUR POUR LA BLIZZARD 604e+
M&Z propose un adaptateur pour utiliser en interne des compatibles SCSI à 50 broches sur le port externe de la carte, même en utilisation tower. DM 49. [MZ]

AFFAIRES A FAIRE
Chez KDH Datentechnik, on trouve des propositions intéressantes de soft ou de hard Amiga pendant des périodes de quelques jours. Il suffit de consulter le site <www.kdh-datentechnik.com> régulièrement.

BON DE REDUCTION SUR WILDFIRE
Sur le coffret Aminet Set 6, on trouve un bon de réduction de 50 DM sur l'achat de Wildfire 5, ce qui porte le prix de la version 68k à 249 et celui de la version PPC à 349.

FUSION 3.1
Des améliorations, des bogues corrigées et quelques nouveautés. Ainsi, les possesseurs d'un 68060 peuvent définir une zone de mémoire intermédiaire d'une part et bénéficier de la version de l'OS Mac 8.1 qui ne tournait pas jusqu'alors. La mise à jour coûte DM 30.



ADRESSES ALLEMANDES

Les numéros de téléphone et de fax sont pour l'Allemagne, à partir de la France à précéder tels quels de 00 49.

Feo Elektronik GmbH, Frisonistr. 5, 88250 Weingarten. Tél (7515) 57 30 31 Fax (7515) 57 30 32 WWW http://www.raach.com email : info@raach.com

Haage & Partner Computer GmbH, Mainzer Straße 10a, 61191 Rosbach v.d.H. Tél (60 07) 93 00 50 Fax (60 07) 75 43 E-mail : 100654.3133@compuserve.com

HK Computer. Hönninger Weg 220, 50969 Köln. Tél (221) 36 90 62 Fax (221) 36 90 65 E-mail vector.comp@t-online.de

IrseeSoft IS, Meinrad-Spieß-Platz 2, 87660 Irsee. Tél (8341) 7 43 27 Fax (8341) 1 20 42

KDH DatenTechnik, Postfach 1280, 72152 Horb. Tél (7451) 55 51 10 Fax (7451) 55 51 15 WWW http://www.kdh-datentechnik.com

MacroSystem Computer GmbH, Borgäcker 2-6, 58454 Witten. Tél (2302) 94 94 90 Fax (2302) 94 94 99

Max ComputerSysteme, Sandweg 30, 64382 Reichelsheim. Tél (6164) 91 21 51 Fax (6164) 91 21 52 WWW http://home.1-online.de/home/larsson

Maxon Computer GmbH, Industriestr. 26, 65760 Eschborn. Tél (6196) 48 18 11 Fax (6196) 4 18 85

Oberland. Im Schneithohl 5, 61476 Kronberg/Ts. Tél. (6173) 6 50 01 Fax (6173) 6 33 85 E-mail info@oberland.com WWW http://www. oberland.com

Phase 5 digital products. In der Au, 27. 61440 Oberursel. Tél (6171) 58 37 87/8 Fax (6171) 58 37 89 E-Mail : support@phase5.de / aproject@phase5.de Internet : http://www.phase5.de

proDAD, Auf der Breite 22, 31848 Bad Münder Tél Fax (5042) 95 97 44 <petra@prodad.de> <http://www.prodad.de>

Stefan Ossowski's Schatztruhe GmbH. Veronikastr. 33, 45131 Essen. Tél (201) 78 87 78 Fax (201) 79 84 47 WWW http://www.schatztruhe.de E-Mail schatztruhe@cww.de

Vesalia, Industriestraße 25, 46499 Hamminkeln. Tél (2852) 9140 10/11/14 Fax (2852) 18 02

ABONNEMENT

Pour s'abonner à *Amiga-Magazin* : AMIGA AboService 74168 Neckarsulm. Tél (7132) 95 92 42 Fax (7132) 95 92 44.

Numéro seul : DM 7,80. Abonnement étranger (donc pour la France) : DM 109,20.

Nos amis suisses peuvent s'adresser directement à : Aboverwaltungs AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg. Tél : 0 64/51 91 31

Abonnement FS 83,40.

Pour s'abonner à *Amiga-Plus* : ICP Innovativ Computer Presse GmbH & Co.KG. Aboverwaltung Amiga Plus. Innere-Cramer-Klett-Str. 6, 90403 Nürnberg. Tél (Manuela Bauer) (911) 53 25 179 Fax (911) 53 25 197.

Numéro seul : DM 9,90 (une disquette incluse). Abonnement d'Allemagne DM 99, d'Europe DM 139, du reste du monde DM 159.

Pour commander Amiga-Special : DM 6,90 (+ port ?). Contacter I.A. media Verlagsgesellschaft bmH. Pour l'année DM 75,90.

EROSION en Angleterre

Le bureau de vérification de circulation de la presse anglaise a rendu ses travaux pour le deuxième semestre 1997. Avec 24.358 exemplaires de moyenne contre 22.175 pour Amiga Format, CU Amiga prend pour la première fois la place de magazine Amiga le plus vendu au monde. Mais lorsqu'on songe qu'il y a peine quatre ans, Amiga Format vendait en moyenne 150.000 numéros par mois contre 120.000 pour CU Amiga...

ANNEE 2000 et WORKBENCH

Pas de panique

Ce mois-ci, dans Cu Amiga, un dossier fort complet sur le(s) bogue(s) du millénaire. On y apprend que le problème majeur pour le PC réside dans son BIOS (Basic Input/Output System). Bien que possédant un octet pour stocker les siècles, de nombreux BIOS ne le remettent pas à jour et risquent donc fort, l'an 2000 arrivé, de pousser à la faute les systèmes d'exploitation venant y chercher les informations nécessaires à leur bon fonctionnement. Et même si le BIOS des PC était exempt de toute erreur, bon nombre de logiciels, dont certains provenant des éditeurs les plus grands, seront incapables de gérer cette transition de fin de siècle. Il ne faut surtout pas oublier que beaucoup de compagnies sont encore sous Windows 3.1 et utilisent donc des logiciels à risque, alors que celles ayant à gérer des millions de transactions travaillent encore en COBOL (langage parfait pour les bases de données mais ne stockant que les deux derniers chiffres des années). Côté Amiga, CU Amiga commet une erreur en indiquant que si le Workbench gère parfaitement les 4 chiffres d'une année, il n'en va pas de même pour l'OS (et oui, le Workbench et l'OS ont été développés chacun de son côté). D'après eux, il ne stockerait que les deux derniers chiffres des années, ce qui serait confirmé par la commande *List* en Shell. Heureusement, Amiga Format rétablit la vérité en affirmant que bien que n'affichant que les deux derniers chiffres, Amiga OS utilise les routines à 4 chiffres pour l'année d'Intuition: l'Amiga aura toujours eu une décennie d'avance. Le seul problème ne pourra venir que des logiciels n'utilisant que les deux derniers chiffres des années (comme *List*). Les Amiganautes peuvent dormir tranquilles jusqu'en 2035, date annoncée du futur cataclysme informatique: les 31 bits utilisés par les systèmes Unix pour calculer le nombre de secondes écoulées à partir de 1970 et ainsi donner la date, se remettront à zéro...

CUP OF TEA

Des infos supplémentaires concernant l'xpo World of Amiga qui aura lieu les 16 et 17 mai prochains au Novotel Hammersmith à Londres (voir aussi page 6).Tous les acteurs majeurs de la scène Amiga internationale et anglaise seront présents, y compris Amiga Inc et Amiga International Inc, et une conférence développeur est prevue pour le 15 mai. On verra des démonstrations des toutes dernières nouveautés: cartes graphiques CyberVisionPPC et BVision, l'Amiga 5000 de chez DCE/Power computing, le BoXer, Wordworth 7, ImageFX 3.0. Un tournoi Quake sur réseau Amiga est même prévu. La remise des premiers trophées AAA se tiendra le dimanche. Ces trophées récompenseront les meilleurs produits Amiga de l'année 1997 et seront décernés par les utilisateurs qui peuvent voter par téléphone au 00.46.90.710.020 ou par Internet à l'adresse www.aaa-awards.org. Par ailleurs, les amoureux du ballon rond pourront même profiter de l'écran géant qui sera dressé le 16 mai après-midi pour assister en direct à la finale de la FA CUP.

PLAYTIME

Ce mois-ci, CU Amiga nous apprend que Sony avait fièrement annoncé la parution de 200 titres pour cette année, alors que l'Amiga pourrait en voir 75, ce qui le placerait devant la Saturn et la Nintendo 64. Malheureusement, les ventes, beaucoup trop faibles, des derniers jeux sortis sur notre machine pourraient tout remettre en cause. D'après CU Amiga, les deux principales causes du peu de succès rencontré par les productions Amiga:

- les gens préfèrent acheter les jeux dans

un magasin plutôt que par correspondance

- le marché est trop faible pour supporter deux jeux du même genre en même temps (Onescapee et Myst par exemple).

Heureusement, l'article se termine par deux excellentes nouvelles:

- l'arrivée des premiers portages de Descent sur Amiga
- la sortie en 1998 de BUGS.

Ce dernier, réalisé par Prey, une toute nouvelle maison de production sur Amiga, peut être défini comme le mariage réussi de Worms et de Mario 64. L'environnement sera en 3D totale avec des personnages en «petits polygones» et il faudra un Amiga très gonflé pour faire tourner le tout.

De son côté, Amiga Format offre à ses lecteurs la version complète de UFO avec en prime une visite guidée de ce superbe jeu.

SIMON THE SORCERER: Classique de chez Lucasfilm
Commercialisé par: Epic (00.44.500.131.486)
Prix: £14.99 Test: CU Amiga 04/98
Configuration minimale: Workbench 3.0 + 2Mo + disque dur (optionnel) + lecteur cédé (optionnel)
Storyline: Jouer le sorcier pour revenir d'un autre monde
Action: aller, venir et réfléchir
Vue: 2D
Positif: Les animations des personnages. L'humour toujours présent. Le son revisité sur le cédé (piste vocale complète).
Négatif: Sans.
Verdict: 90%. Splendide.

THEME PARK: Légende sur cédé
Commercialisé par: Guildhall Leisure (00.44.1302.890.000)
Prix: £14.99 Test: Amiga Format 04/98
Configuration minimale: lecteur cédé + disque dur
Storyline: Bernard au pays de Mickey
Action: Acheter, investir, construire, gérer, embaucher, virer,...
Vue: 3D isométrique
Positif: Le cédé contient les versions AGA et ECS. L'interface très agréable et excessivement simple.
Négatif: Rien de bien nouveau.
Verdict: 90%. Toujours aussi agréable à jouer.

Test: CU Amiga 04/98
Positif: Les deux versions Aga et ECS présentes sur le cédé. Les animations. Le jeu.
Négatif: Rien de nouveau.
Verdict: 83%. Vieillissant mais toujours de qualité.

WINGNUTS: Aerial destruction
Commercialisé par: Skunkworks (www.anakin1.demon.co.uk/skunkworks)
Prix: £14.99 Test: CU Amiga 04/98
Configuration minimale: Aga + Workbench 3.0+
Storyline: Les chevaliers du ciel
Action: Choisir son avion, l'armer et aller au combat
Vue: 3D
Positif: Le choix des engins. Les armes disponibles.
Négatif: Le moteur 3D trop peu détaillé. Aucun moyen de se repérer dans l'arène. Les explications du manuel. Pas de support pour les joypads ou joysticks 2 boutons.
Verdict: 67%. Un bon concept, de beaux graphiques mais aucune jouabilité.

TESTS COMPARATIFS IMPRIMANTES:

CANON BJC 4300: Imprimante jet d'encre
Test: Amiga Format 04/98
Développeur: Canon (00.44.990.143.723)
Prix: £151.58
Positif: Le prix. Les cartouches couleurs indépendantes. La tête scanner en option (non compatible Amiga). L'impression en échelle de gris.
Négatif: Impression des textes en en mode graphique (même avec l'option Photo-Réalisme). Le mode 720x360 dpi (ressemble plus à du 360x360 dpi).
Verdict: 89%. Très bien.

CANON BJC 250: Imprimante jet d'encre couleur
Test: Amiga Format 04/98
Développeur: Canon
Prix: £111.63
Positif: La taille. Le prix. La qualité d'impression au regard de la résolution.
Négatif: Pas de cartouche noire en impression couleur.
Verdict: 88%. Bien.

EPSON STYLUS COULEUR 600: Imprimante jet d'encre
Test: Amiga Format 04/98
Développeur: Epson (00.44.1442.611.44)
Prix: £198.58
Positif: La qualité d'impression. Le prix. La définition.
Négatif: Sans.
Verdict: 94%. Presque la perfection.

EPSON STYLUS PHOTO: La rolls des imprimantes
Test: Amiga Format 04/98
Développeur: Epson
Prix: £271.43
Positif: La qualité photo des impressions. Tout.
Négatif: Rien.
Verdict: 96%. La perfection a un nom.

HEWLETT PACKARD DESKJET 670C: Imprimante jet d'encre couleur
Test: Amiga Format 04/98
Développeur: Hewlett Packard (00.44.990.47.47.47)
Prix: £135.13
Positif: Le prix. L'impression en mode couleurs.
Négatif: La qualité d'impression en 600x300. Le pavé externe servant d'alimentation.
Verdict: 89%. Technologie datant un peu.

TURBOPRINT 6: Gestionnaire d'impression
Test: Amiga Format 04/98
Commercialisé par: Wizard Developments (00.44.181.303.1800)
Prix: £49.95
Positif: Une imprimante, un pilote (même les plus récentes). Graphics Publisher (très complet). Turbo Spool. En perpétuel développement.
Négatif: Sans.
Verdict: 95%. Le parfait système d'impression.

MATÉRIELS POUR 1200 EN TOUR:

ADAPTATEUR PCMCIA: Comme son nom l'indique
Test: Amiga Format 04/98
Commercialisé par: Power Computing
Prix: £29.95
Positif: Fonctionne très bien.
Négatif: Prix trop élevé.
Verdict: 85%. Convenable.

ADAPTATEUR ZORRO II: Zorro II pour 1200
Test: Amiga Format 04/98
Commercialisé par: Power Computing
Prix: £149.95
Positif: Installation relativement facile. Permet l'alimentation du 1200 par l'intérieur. L'installation des cartes Zorro est plus facile que dans les 4000 ou autres 3000. Le bon fonctionnement et la parfaite compatibilité pendant les tests. L'assurance de reprise si le moindre problème intervenait.
Négatif: Des problèmes avec quelques cartes accélératrices individuellement. Le manque de place pour reconnecter les grandes cartes accélératrices.
Verdict: 90%. Très bien.

BUFFERED IDE INTERFACE: Interface IDE avec tampons mémoire
Test: Amiga Format 04/98
Commercialisé par: Power Computing
Prix: £30.95
Positif: Lesconnecteurs (dont un en 2"5). IDEFix fourni (version enregistrée).
Négatif: Sans.
Verdict: 90%. Très bien.

POWER 24X IDE CD-ROM: Lecteur cédé
Test: Amiga Format 04/98
Commercialisé par: Power Computing
Prix: £69.95
Positif: La solidité du chariot. La vitesse et le temps de recherche (plus rapide que la majorité des disques durs).
Négatif: Seulement 2 Mo/seconde sur l'interface IDE du 1200.
Verdict: 90%. Très bien.

ZIP IDE EN INTERNE: Lecteur de grosses disquettes
Test: Amiga Format 04/98
Commercialisé par: Power Computing
Prix: £149.95
Positif: Fourni avec adaptateur 3"5/5"25. Le bouton sert d'indicateur d'utilisation. Fonctionne très bien (maître ou esclave indifféremment). L'interface IDE avec tampons mémoire fournie.
Négatif: Le bouton est trop petit. Un peu plus lent que la version SCSI.
Verdict: 91%. Très bien.

DIVERS:

DPAINT 5: Grandeur et décadence
Test: CU Amiga 04/98
Commercialisé par: Epic Maketing (www.valivue.demon.co.uk)
Prix: £19.99
Positif: L'interface ARexx très complète. Gestion des données en 24 bits. La compatibilité CybergraphX. Le manuel (qui vaut à lui seul l'achat du logiciel).
Négatif: La lenteur en 256 couleurs. La stabilité avec les écrans CybergraphX.
Verdict: 83%. Une bonne affaire.

FONT MACHINE: Création de polices de caractères colorées
Test: CU Amiga 04/98
Développeur: classX
Commercialisé par: Haage&Partner (www.haage-partner.com)
Prix: DM129
Positif: Les palettes, les brosses statiques et animées fournies. L'interface ARexx. La compatibilité CybergraphX. La gestion des datatypes. Les différents effets (puissants et très rapides). L'interactivité. L'interface très intuitive.
Négatif: Le besoin d'une police comme base de départ (bitmap ou Compugraphic).
Verdict: 90%. Superbe.

PACE MODEM: Modem
Test: Amiga Format 04/98
Commercialisé par: Active Technologies (00.44.1325.460.116)
Prix: £129.95
Positif: La Rom flash. La possibilité de s'en servir comme haut-parleur téléphonique (avec en prime une bonne qualité de son).
Négatif: Un peu cher.
Verdict: 92%. Cher mais très bon.

POWER CD: Lecteur cédé SCSI
Test: Amiga Format 04/98
Commercialisé par: Power Computing (00.44.1234.851.500)
Prix: £89.95
Positif: Le prix. L'interface Squirrel. Le très bon fonctionnement.
Négatif: Ejection partielle du cédé (il faut tirer sur le chariot pour pouvoir le sortir).
Verdict: 90%. Vivement recommandé.

SIAMESE RTG 2.5: Intégration PC-Amiga
Test: CU Amiga 04/98
Développeur: Paul Nolan
Commercialisé par: hiQ Systems (www.siamese.co.uk)
Prix: £99
Positif: Manière simple et peu onéreuse de doter son Amiga d'une carte graphique extrêmement performante (à condition de posséder un PC). Le partage du clavier, de la souris, de l'imprimante, des disques, et même du clipboard entre les deux machines. La gestion des connections Ethernet pour remplacer la connection Série (et ainsi passer de 115.200 bps à 10.000.000 bits/s).
Négatif: Sans.
Verdict: 92%. L'intégration ultime.

STFAX PROFESSIONAL: Transformer un Amiga en télécopieur
Test: CU Amiga 04/98
Commercialisé par: Active Technology (www.active-net.co.uk)
Prix: £29.95
Positif: Le prix. Supporte toutes les classes de modems Fax. Les fonctions Répondeur et BAL. Les différentes possibilités pour écrire un Fax (l'éditeur incorporé, importer un fichier texte et/ou image, intercepter l'impression du logiciel de traitement de textes...). La très grande qualité des Fax envoyés. La possibilité de programmer les envois, d'imprimer dès réception. L'interface ARexx.
Négatif: Sans.
Verdict: 94%. Excellent.

WORDWORTH 7: Le traitement de texte sur Amiga
Test: Amiga Format 04/98
Commercialisé par: Digita (00.44.1395.270.273)
Prix: £39.99 (£24.99 en mise à jour)
Positif: La correction automatique de l'orthographe. Les différents menus contextuels. Les liens entre boîtes de texte. Les QuickShapes: ensemble de formes prédéfinies pour égayer les présentations. Les bordures d'images. Les alignements. La commande d'Annulation entièrement repensée et très intelligente.
Négatif: Toujours pas de gestion des datatypes ni des images JPEG.
Verdict: 92%. Gold Format comme d'habitude.

X-DVE 3.01: Vidéo et animation
Test: CU Amiga 04/98
Développeur: ClassX
Commercialisé par: Haage&Partner
Prix: DM289
Positif: Le nombre impressionnant d'effets 2D et 3D. La vitesse de rendu (meilleure même que MovieShop sur Draco). Les tutoriels dans le manuel. La prévisualisation en temps réel et en fil de fer des effets 3D. L'optimisation des librairies en fonction des CPUs. Gestion des datatypes. Travaille dans tous les modes (de l'OCS aux écrans CybergraphX).
Négatif: Le manuel (traduction erratique de l'italien vers l'anglais). Pas d'alerte en cas d'erreur majeure.
Verdict: 92%. Aussi rapide que flexible. ■

Pixel64

Atéo Concepts nous informe que l'AtéoBus est maintenant prêt et disponible, mais la Pixel64 se fait attendre.

"Nous avons quelques problèmes avec le sous-traitant responsable de la fabrication de cette carte. Il ne s'agit pas de problèmes liés à la Pixel64 mais "simplement" de problèmes administratifs." Normalement, ces problèmes sont résolus et les Pixel64 devraient quitter les USA le 17/04/98 au plus tard. Nous serions donc en mesure de livrer avant fin Avril...

"Toutes nos excuses pour ce nouveau délai qui, nous en sommes persuadés, sera le dernier! "

Mailing list pour Blitz Basic

Xavier Nuel, alias BadDolls, responsable de BadDolls Production, qui passe son temps à programmer en BlitzBasic sur son Amiga 1200 Tower, annonce à tous les Blitzers francophones qu'il vient d'ouvrir une Mailing Liste Française dédiée au Blitz.



Xavier habite à Angers, où il est Technicien Sup en plasturgie.(cekoidon?).Il travaille uniquement le week-end (V-S-D) et gère un parc de machines à injecter le plastique.

Présentons son troupeau de Migas:

1 A1200T Rom 3.1 + Blizzard 68030/68882 + 32 Mo, 1 A1200 Rom 3.0 nu, 1 A500+ nu.

Il nous dit: "Je programme en Blitz depuis la rubrique Blitz de Mathieu Chénebit dans *ANews*:-) Et depuis, ça me réussi assez bien : *XLabProcess V1.24a* (traitement d'images), *Gui4Doom, Gui4Doom_MUI* et diverses autres choses (libs. pour le blitz...).

"Actuellement je travaille d'arrache-pied sur la V1.25 de XLabProcess et j'espère terminer cette version dans 1 à 2 mois.

"J'en avais un peu marre de devoir travailler sans cesse mon anglais pour pouvoir poser ou répondre à des questions dans la BlitzList officelle, alors, après avoir tater le terrain en demandant aux Blitzers français si ça les branchait, j'ai décidé d'ouvrir cette Mailing Liste.

"J'espère qu'elle sera utile à tous et que chacun y trouvera son compte"

Pour vous inscrire, allez sur sa page web, dans la rubrique Blitz. (www.a2points.com/homepage/3698138/)

ADFI Encylopedie Tome 2

ADFI annonce le deuxième tome de son enclylopédie de l'Amiga, comportant 368 pages "écrit serré et en tout petit", pour décrire en long, en large et en travers tout ce qui concerne la partie matérielle de l'Amiga.

C'est une vaste synthèse de toute la documentation existante et de différentes informations: l'environnement, la mémoire, la vidéo, les

lutins #:), le blitter, le copper, l'audio, le CIA, la souris, le joystick, le crayon optique, le clavier, le port série, le port parallèle, les chronomètres, le port disquette, Zorro I, Zorro II, Zorro III, et une synthèse de tous les registres possibles.

Prix: 320F avec une disquette.

No!us espérons pouvoir vous le présenter en détail dans un prochain test.



L'association Triple A avec ses t-shirts Amiga a participé au salon CyberContact 98 à Nimes, avec Amigazette 83 (avec son denier fanzine), et l'Amiga Club De Nîmes

On a pu voir des démos et des animations créées avec Scala sur le stand Amigazette 83 / A.C.D.N. Sur le stand Triple A, une démo de Doom (DoomAttack) et une présentation de ShapeShifter.

De gauche à droite -> Un visiteur, Olivier Ferrer (Amigazette 83), Ludovic Plagnol (Triple A), Tony (Amigazette 83), Davyd Rey (Triple A), Gregory Mignon (A.C.D.N) -- Ludovic PLAGNOL

Nouvelle version des Pilotes ADFI

Deux mois après le précédent, déjà une nouvelle mise à jour des pilotes A.D.F.I. pour imprimantes Stylus, Canon, compatibles ESC/P2 et LQ. Elle peut se faire par modem. ADFI annonce une augmentation de la vitesse de capture en mode texte noir et blanc, et une forte accélération de la vitesse d'interlignage en noir et blanc. Il y a également suppression d'un "artefact" présent en 720x720 sur les Stylus Color 400, 600 et 800.

Les ajouts de la version 37.5 sont le support du mode MicroWeave dans tous les modes sauf en 180 ppp et en N&B; support du 720 ppp, y compris avec la Stylus Color 400; amélioration du mode Floyd-Steinberg pour les impressions en couleur et en niveaux de gris ("stochastic screening"); modification de la balance des noirs en mode couleur; amélioration des impressions en niveaux de gris pour les imprimantes N&B.

Prix: acquisition de Pilotes A.D.F.I. depuis le 14 février : gratuit. Acquisition depuis le 15 novembre : 60F. Acquisition depuis le 15 mars 1997 : 80F. Acquisition antérieure : 120F.

Les Potins d'Amigatel

Eh oui, les potins sont de retour. Certes il ne s'agit pas là d'un retour triomphal mais c'est un début et le meilleur reste assurément à venir. En fait l'activité du serveur a baissé, beaucoup étant passé sur l'Internet. Cependant, les utilisateurs sont encore nombreux à venr faire leur petit tour sur Amigatel. Et afin de ne pas abandonner ses Amigaïtes en cours de route, nous allons essayer de redynamiser un peu l'activité du serveur. Des forums seront organisés prochainement. Johann Girard-Cheron et moi-même, tenterons d'en être les acteurs, mais la porte est ouverte à tous. Nous n'avons pas encore défini les jours, dates et thèmes abordés mais ils seront communiqués en temps utile sur Amigatel et fr.comp.sys.amiga. Je rappelle que les modalités d'accès d'Amigatel ont changé, que l'accès se fait par le 3615 Amigatel et que l'on peut acheter des crédits (pas chers) pour se connecter par le 3614 Amigatel. - ***Thierry Lamblot***

Club Amiga à Périgueux

Foul nous écrit pour annoncer la création d'un nouveau Club Amiga dans la région de Périgueux, en Dordogne.

Le club s'appelle Amiga Back, et a pour objet de regrouper des utilisateurs et des passionnés d'ordinateurs Amiga, de former des personnes dans les domaines de M.A.O, P.A.O, infographie, Internet, et de créer un lieu d'échange et d'entraide pour les adhérents.

Son siège social : Club Amiga, 9 rue Louis Blanc, 24000 Périgueux. Contact: foul@perigord.com ou hotamp@perigord.com

Miga Bouffe Drôme

Le premier rassemblement d'Amigaïstes sur la Drôme , organisée par l'Association Triple A, a eu lieu le samedi 20 mars 1998. Il a permis a une trentaine de passionés de l'Amiga de se rencontrer. Parmis les participants étaient l'équipe de Néophyte de St Egreve et deux membres du Club Informatique de Montélimar

Eight Amiga de tout type (A1200 d'origine, A1200 tower, A3000 tower) ont tournés a plein pot pendant toute la durée de la Miga Bouffe. On a même vu un Falcon en démonstration.



Photo : les derniers particpants à la fin de l'Amiga Bouffe -- Ludovic Plagnol, TRIPLE A, Association des Accros de l'Amiga Lotissement Les Aurores 26800 Portes Les Valence Tel : 04.75.57.02.29 Email : davyd.rey@wanadoo.fr

Formation audio-visuel

La Rochelle: Le 3e OEil organise une formation audiovisuelle "Les techniques de l'image numérique", avec spécialisation "Montage virtuel et trucages numériques" ou "Infographie en 3D", du 12 octobre 1998 au 3 mars 1999, soit 669 heures (dont 39 en entreprise).

Cette formation professionnelle est proposée aux demandeurs d'emploi désirant intégrer des entreprises audiovisuelles et acquérir une spécialisation dans les nouvelles techniques de post-production numérique.

Le nombre de places est limité à huit. Ce stage peut bénéficier des dispositifs d'aides, dans le cadre de la Formation Continue ou de programmes de réinsertion.

Contact Jacky Yonnet, tél 05 46 41 45 62.

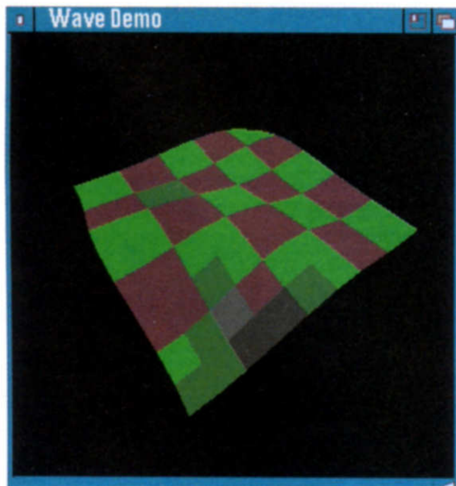
MESA
ENCORE DE L'OPEN GL



Il y a deux mois, nous avons vu le CyberGL, standard proche de l'OpenGL, développé par phase 5. Ce mois-ci, la concurrence farouche qui oppose Haage & Partner à phase 5 depuis la guerre des "UP" (WarpUP contre PowerUP), a certainement poussé Haage & Partner à délivrer leur standard MESA, dérivé du monde Unix.

StormMESA V2.0 s'appuie sur *AMESA 1.6* de Stefan Zivkovic.

L'implémentation actuelle est constituée de "link-libraries". La version pour 68k nécessite comme minimum un 68040 avec FPU, la compilation des librairies pour un processeur plus ancien ou pour une utilisation sans coprocesseur mathématique donnerait des résultats inexploitables car beaucoup trop lents." Par contre, la version PPC est bien adaptée à tous les processeurs RISC de la famille et donne toute sa vitesse.



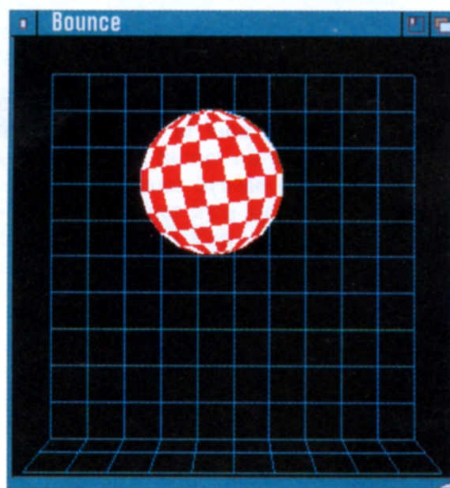
StormMESA a également besoin de l'OS 2.0 comme minimum, mais pour obtenir un mode plein écran, l'OS 3.0 est requis, le mode AGA étant lui plus exigeant puisqu'il ne fonctionnera pas sans l'OS 3.1. Comme le dit la notice, il est conseillé de posséder un PowerPC, l'OS 3.1, une carte graphique, une bonne mémoire et suffisamment de place sur disque dur.

LES CARACTERISTIQUES

A quel niveau se situe la fonctionnalité de StormMESA ?

"Presque" totale compatibilité avec OpenGL. Les démos officielles OpenGL de Silicon Graphics tournent sans problème.

Storm MESA 2.0 est basé sur la dernière implémentation de MESA (la 2.5). Il fonctionne en mode AGA ou avec une carte graphique. Les modes HiColor (15/16 bits) et TrueColor (24 bits) sont utilisables. La réduction en 256 couleurs a été foncièrement accélérée. Le tramage a lui aussi été retravaillé. Il y a de plus en plus de pilotes graphiques afin d'utiliser au mieux chaque configuration.



- Nouveau pilote pour double-buffering.
- Nouveau pilote pour blitters de cartes graphiques qui accélèrent énormement les démos par exemple.
- Nouveau pilote de mode plein écran compatible avec le multibuffering et la conversion Chunky-Planar de l'OS 3.0.

Les routines sont écrites en C et même en assembleur 68k ou PPC lorsque c'est crucial. Les link-libraries sont écrites en assembleur exclusivement. L'API est compatible avec toutes les versions MESA existantes.

LES DEMOS

Pour le moment, on peut se faire une idée en téléchargeant les 4 démos dont deux sont des démos d'OpenGL de Silicon Graphics. Il n'y a rien à installer, tout a été intégré, aussitôt chargé aussitôt installé et joué sans quitter l'installeur. Mais même en ouvrant la fenêtre telle quelle, c'est-à-dire sans prendre l'option grand écran, c'est encore très lent sur un 68060.

On peut donc penser que la chose ne prendra tout son interêt qu'avec un ou même plusieurs PowerPC. Cela est pour bientôt.

AForever v2.0
Installez un Amiga sur votre PC

Je l'attendais depuis des mois. Il y a bien eu la version 1.0, mais ce n'était en fait qu'une pré- version, voire une version Beta. Elle est enfin arrivée et voici pour vous la revue d'Amiga Forever v2.0 en première mondiale. Pour information, mon PC contient un PII/266 avec 64Mo SDRAM.


Fig.1

Dans l'enveloppe que j'ai reçue, se trouvaient un CD-ROM, une disquette et un autocollant Boing en relief mais sans le slogan "Powered By Amiga". Sur la couverture du CDROM et sur l'étiquette de la disquette, on voit un sol brun desséché avec une petite fleur jaune toute fraîche, symbôle de l'Amiga renaissant en terre arride.

La disquette, au format DD, est uniquement pour l'Amiga. N'allez donc pas l'introduire dans un PC ou je ne sais quelle autre machine, car vous pourriez l'endommager.

Le CD-ROM pèse 420Mo! J'ai cru devenir fou à vouloir essayer tout lire. On trouve dessus quantité de choses: les dernières versions d'*UAE* pour les principaux types d'ordinateurs et systèmes d'exploitation les plus courants, l'émulateur Amiga *Fellow* pour PC, les ROM (cryptées) et les WB pré-installés allant de la version 1.0 à la version 3.0, une clef de cryptage pour les ROM, toute la documentation d'Amiga Forever, une copie du site web de Cloanto, trois interviews en format texte et audio de Jay Miner, des documents sur l'histoire de l'Amiga (brevets, signatures sur le premier A1000...), MSH, des projets parallèles à UAE et Fellow, etc.



Fig.2

Documentation

Toute la documentation est au format HTML (fig 4) sauf la doc de Personal Paint qui est au format AmigaGuide. Je pense avoir essayé tous les liens et je dois dire qu'ils sont tous corrects. Certains vont râler qu'il n'y ait aucune doc papier. Comme indiqué à juste titre dans la doc HTML et les FAQ, imprimer tout cela prendrait plus de 1000 pages, ce qui n'est pas acceptable du point de vue coûts et écologie. Malgré la quantité d'informations sur le CD, on arrive très facilement à s'y retrouver avec des menus clairs et un texte très détaillé. Je regrette cependant que certaines pages HTML n'aient pas été découpées en plusieurs sous-pages pour mieux s'y retrouver. Je regrette aussi qu'il n'y ait pas de butineur Amiga inclus, même en version démo.

Installation

Si l'option autorun de votre PC est activée, lors de l'insertion du CD-ROM, un menu démarre automatiquement, avec un petit message vocal de bienvenue. Ce message n'est autre qu'un fichier .wav d'une digitalisation de "This is Amiga speaking." prononcé par la synthèse vocale de nos vieux WB. En quittant le menu, vous obtenez le message "Amiga Forever". Ca amuse la première fois, puis on se rend vite compte qu'on s'en passerait bien. Sur l'écran de menu, on trouve différentes options pour lire la documentation, se ballader sur le CD, installer sur le disque dur tous les logiciels (UAE, Fellow, PPaint,...) avec les différentes versions de WB pré-installées, mais aussi la possibilité de lancer UAE ou Fellow directement à partir du CD-ROM, déjà configurés ou avec une configuration manuelle.

L'installation, de l'ordre de 3-4 minutes, est très rapide et très simple. Il y a deux options d'installation, "Amiga Forever" et/ou "Amiga Explorer". La première option contient tout ce qu'il faut pour faire tourner UAE ou Fellow dans n'importe quelle configuration et avec n'importe quel WB. Amiga Explorer est un logiciel de communication permettant de relier votre PC sous Windows 95 ou NT à votre Amiga.

Une fois l'installation finie, il faut rebooter la machine pour qu'apparaisse l'icone Amiga Explorer sur votre écran Windows. Vous pouvez alors lancer WinUAE ou Fellow et Oh merveille! sans avoir édité le moindre fichier et sans vous casser la tête sur la doc (ou un de mes précédents articles), vous avez un Amiga dans votre PC. Cela marche que vous démarriez du CD-ROM ou du disque dur. L'option de démarrage sur le CD-ROM est géniale, car elle vous permet de faire des démos au boulot ou chez des amis sans avoir à faire la moindre installation sur disque.

Si ça ne marche pas...

...C'est alors que votre Windows n'est pas très à jour. Sous 95, il vous faut au minimum *DirectX3.0a* d'installé. DirectX v3.0 est pré-installé sur les machines NT. Par contre pour NT, il faut avoir obligatoirement le Service Pack 3. Sous DOS, si votre carte vidéo ne le supporte pas d'origine, il faudra installer une émulation VESA. Pas de panique! Dans tous les cas, les archives sont sur le CD-ROM. Après avoir mis à jour et redémarré votre système, relancez alors UAE ou Fellow et là ça marche, enfin je l'espère...

...car il peut aussi arriver que sur la fenêtre d'initialisation lorsque vous cliquez sur "About", que le programme plante.



Encore une fois, pas de panique! C'est la faute à Micro$oft. Récupérez ComUpd.exe sur la page de Brian King et mettez à jour votre maudit Win95 qui doit probablement être une version OSR1. Vu tous les patches Win95 que j'ai exécutés sur mon Win95, je ne comprends pas pourquoi M$ ne nous en fait pas une compilation sur CD(s)?

Premier coup d'oeil

Ca ressemble bien à un Amiga, mais je vois des choses en plus sur mon écran. Sur la droite, il y deux icônes. La premiere (ReadMe.txt) contient un récapitulatif des principales touches d'UAE et de Fellow. La seconde (UAE-Control) permet principalement de rebooter UAE, d'insérer ou d'éjecter les quatre disquettes "adf" possibles.

Ensuite, on trouve sur la gauche deux icônes disques. System contient le WB. Rien à dire, vous le connaissez déjà, sauf que Picasso96 est déja installé. J'ai aussi remarqué que Cloanto l'a modifié en supprimant tous les fichiers et programmes inutiles sur votre PC, comme par exemple des moniteurs d'écrans et HDToolBox. Par contre, ils ont aussi mis à jour des librairies et le SetPatch. Ensuite, il vous revient le choix d'un des modes d'écran qui montent jusqu'au 1024x768 en 24bits. Des fonds d'écran en 256 couleurs ou plus sont tout à fait possibles, bien qu'ils soient longs à charger. La carte vidéo indiquée par le système se nomme UAEGFX, qui n'est qu'une carte fictive qui fait le lien entre votre Amiga et votre carte vidéo PC via DirectX.

Après avoir changé de mode d'écran, installé MWB, MUI, des fonds d'écran et de fenêtre,... on obtient alors un véritable Amiga avec un affichage d'une qualité inégalée sur Amiga sans une de ces cartes graphiques relativement coûteuses (fig 1, notez la présence d'Executive et la taille mémoire).

Mises à jour

Avant d'aller plus loin, je vous propose dès maintenant de mettre à jour votre système. Allez donc sur la page web de Brian King (http://www.CodePoet.com/UAE/) pour télécharger la dernière version de WinUAE et de Picasso96. En effet, sur le CD-ROM d'AF, on trouve la version 0.7.0 beta 2 alors qu'à ce jour, la v0.7.0 release 1 est disponible. Cette dernière version corrige bien entendu des bugs, mais WinUAE est aussi devenue une application 100% Win32 et intègre en un exécutable, les trois anciennes versions. Pour UAE, copiez le fichier WinUAE.exe dans le répertoire /Cloanto/AmigaForever/Emulation/WinUAE/. Pour pouvoir utiliser le menu de démarrage d'Amiga Forever, vous devez soit copier ce fichier trois fois en uae.exe, uae020.exe et uaec.exe, soit plutôt faire comme moi en ajoutant les deux lignes suivantes dans /Cloanto/Amiga Forever/Windows/MenuBox/MenuBox.txt :

```
WinUAE 0.7.0r1 (3.0, 68020, Picasso96,
  MUI, MWB, MagicMenu...)
open|WinUAE070r1.exe||..\..\Emulation
  \WinUAE
```

Vous pouvez corriger les autres lignes à volonté. Dans mon cas, ci-dessus, ma version de WinUAE.exe a été renommé en WinUAE070r1.exe. Respectez bien la syntaxe. Prennez aussi note que cette dernière version contient en elle-même les trois versions précédentes. Corrigez les autres lignes si la version livrée ne vous intéresse plus. (menu revu et corrigé en fig 2)

La dernière version de Picasso96 est la 1.37. La mise à jour se fait sous le WB. Elle reconnaît automatiquement que c'est une mise à jour et va donc remplacer l'ancienne version installée par Cloanto.

Les logiciels fournis

Lorsque l'on regarde le prix d'Amiga Forever, on se dit que 399FF c'est peut-être un peu cher. Eh bien moi, je dis "Nullement!". Par exemple, dans le numéro d'Avril, un de nos annonceurs vendait les ROM3.1 + AmigaOS 3.1 entre 470FF et 580FF selon la machine. D'accord, vous obtenez le manuel papier, mais sincèrement, combien d'entre nous les ont lus ces manuels? Avec AF, vous obtenez 3 ROM + 3 versions du WB, ce qui vous offre la meilleure compatibilité possible qu'aucun Amiga réel ne peut vous offrir. Pour ce prix là, sont aussi inclus quelques programmes plus ou moins intéressants selon vos besoins.

• *AmigaExplorer*

Le premier est Amiga Explorer (fig 3). Il est composé de deux modules, l'un pour le PC (que vous avez déjà dû installer), l'autre pour l'Amiga. L'installation sur Amiga est hyper simple, puisqu'il suffit de copier le fichier dans votre WBStartup ou bien d'ajouter une ligne dans votre Startup-Sequence. Vous pouvez aussi cliquer dessus pour le lancer, et une seconde fois pour l'arrêter. Ce programme vous permet de faire communiquer les deux machines entre elles, soit par câble série Null-Modem, soit via TCP/IP. Le serveur est l'Amiga et le client, le PC. Seul le PC peut voir l'Amiga et entreprendre des actions. Son but principal est de transférer le contenu de votre disque Amiga vers votre disque PC. Le câble Null-Modem n'est pas fourni, mais il est très facile d'en trouver un dans le commerce ou bien de le fabriquer à partir des plans fournis avec la documentation sur le CD-ROM. Ce programme est très simple de configuration. Je n'ai pas pu atteindre les 115200 bauds car mon A1200 tourne maintenant en mode 68020, sans FAST RAM. J'ai transferé 4.202.816 octets en 845s, ce qui donne un débit de 4974 octets/s. AE était alors configuré en 57600 bauds. Il y a un peu de perte, mais c'est certainement dû au protocole de communication. Je n'ai pas pu tester la communication en TCP/IP car je n'ai pas de carte Ethernet pour mon A1200). J'ai été surpris de voir la ROM (fig 3) de mon 1200 apparaître comme un fichier. Je dois avouer que c'est un excellent programme qui transforme mon 1200 en serveur de fichiers sans filesystem Amiga.

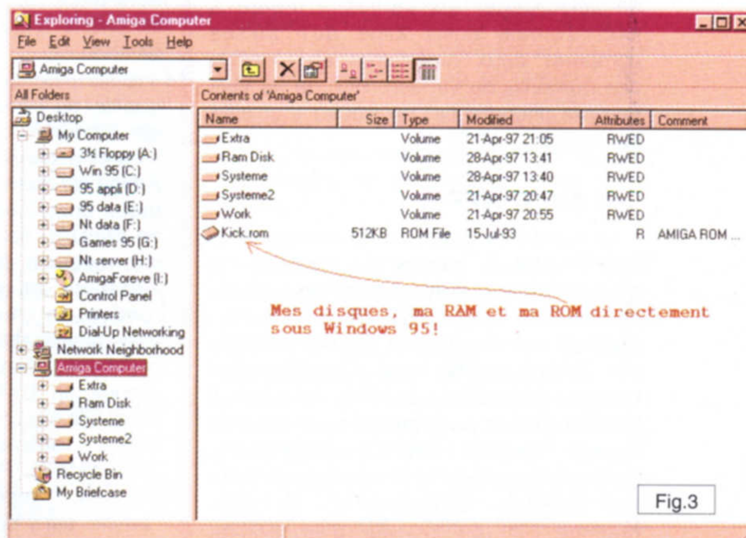


Fig.3

• *Personal Paint 7.1*

Deuxième programme et pas des moindres: Personal Paint v7.1 non bridé (valeur 240FF). Je ne vais pas en faire une revue, cela a dû déjà être fait dans un ancien numéro. Il fonctionne merveilleusement bien sous WinUAE et dans tous les modes graphiques PAL, NTSC et Picasso96. Je trouve l'affichage très rapide. Ca ralentit un peu lorsque les images sont à décompresser (jpeg, gif,...).

Par contre, les images IFF s'affichent presque instantanément. J'ai cependant eu un problème avec les fichiers ANIM. Je me suis rendu compte que les animations affichées en mode Picasso marchent très mal et plantent l'Amiga. J'ai obtenu le même résultat avec d'autres Anim Players du DP. Je pense que le problème se situe plutôt au niveau de l'émulation Picasso96. Un Player qui marche bien, c'est CyberAnim 1.3. Les animations sont fluides en 320x240 et lentes de

moitié en 640x480, mais ça reste raisonnable.

● ***DirDiff***

Le troisième programme se nomme DirDiff v5.1. Il permet de comparer deux arborescences entre elles et d'agir au besoin. Ce programme est utilisé en interne par Cloanto pour la maintenance de leurs développements. Je ne le trouve pas très simple car il laisse peu de marge de manoeuvre à l'utilisateur. J'aurais bien aimé avoir deux fenêtres avec arborescences et avec la possibilité de sélectionner les parties à mettre à jour. J'aurais aussi aimé qu'il puisse comparer deux répertoires en fonction des numéros de version. Bon, je ne vais pas me plaindre car on trouve tout cela sur Aminet.

● ***AmiToRTF***

Le dernier programme se nomme AmiToRTF v4.2. Il permet de convertir un grand nombre de formats Amiga et autres vers le format RTF (Rich Text Format) qui est standard et permet de relire vos fichiers textes avec n'importe quel traitement de textes sur PC ou autre. Il semble que ce programme soit en fin de compte *Personal Write 4.2* ou une partie. Je dois avouer que si la conversion semble marcher correctement, ce programme est une horreur d'ergonomie.

Conclusion étendue

Cloanto, en réalisant Amiga Forever, a permis de légaliser UAE qui était plutôt vu d'un mauvais oeil par GW2K et AI. Cloanto a fait un très bon travail d'intégration, qui manque malheureusement de logiciels, même DP.

Ce produit semble avant tout s'adresser aux (ex)Amigaïstes, car rien n'explique ce qu'est et comment utiliser le WB. L'acheteur n'est nullement guidé vers les sites Aminet et les principaux DP Amiga qui ont fait leurs preuves. Un PCiste pur et dur sera alors bien paumé et se retournera alors vers Usenet, d'où il se fera jeter par la majorité des intervenants Amigaistes. :-(

Sinon, ce qui fait aussi la qualité du produit, c'est bien sûr WinUAE qui évolue fort bien et dépasse largement un Amiga de base dans de nombreux domaines. La réactivité de WinUAE est excellente sur ma machine (PII/266, 64Mo RAM), ce qui accentue l'impression de vitesse. UAE est plus qu'utilisable pour des applications sérieuses et je le prouve en l'utilisant tous les jours (illustrations de cet article retravaillées sous PPaint/UAE). Pour les performances, reportez-vous à l'article paru dans le numéro 105. Un PII/233 coûte aujourd'hui moins de 7000FF et un PII/333 dans les 11000FF. Actuellement, le couple WinUAE/Amiga Forever est le couple logiciel le plus suivi et constament mis à jour sur Internet. Les clônes Amiga sont alors soumis à une rude concurrence. Si vous avez déjà un PC supérieur ou égal à un P200MMX, achetez immédiatement Amiga Forever v2.0, vous ne le regretterez pas. Pour les autres qui comme moi voient leur machine mourir de vieillesse et qui trouvent les péripheriques trop chers ou insuffisants, a eux de voir, car je ne veux pas me faire lyncher par les revendeurs Amiga.

Mon dernier mot? Au fait, je vends un A1200 d'occase,....;-) ■

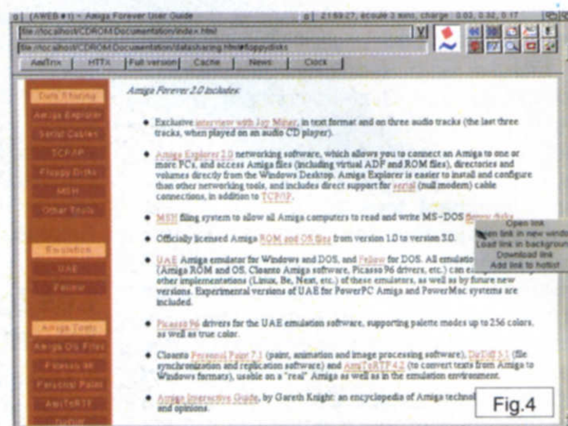


Fig.4

Interview de Michael Battilana de chez Cloanto

A-News: Est-ce que AF 2.0 se vend bien?

MB: Nous en avons vendu bien plus que nous ne l'avions prévu.

A-News: En upgradant mon 1200 du 3.0 au 3.1, j'ai fortement réduit les gurus. De plus, AI a annoncé que la version 3.5 nécessitera les ROM 3.1. Alors, pourquoi ne pas les livrer avec AF2.0?

MB: Amiga International, ou mieux Gateway, ne donnerait pas une telle licence pour le moment, tout au plus jusqu'à la 3.0, pour ne pas rentrer en compétition avec leurs licences 3.1. De toutes façons, vous avez peut-être noté que nous avions le dernier SetPatch (FM: pour sûr, je suis curieux ;-)). Une fois que la 3.5 est sortie, il sera alors possible que nous ayons la 3.1. Aussi, pour les utilisateurs qui ont déjà la 3.1, Amiga Explorer rend très facile la copie de leur configuration 3.1 vers leur environnement d'émulation (FM: Ce que j'ai fait aussi sans tarder).

A-News: Avez-vous déjà essayé de jouer à un jeu RTG tel que Forgotten Forever ou Myst sous WinUAE /Picasso96? Avec un PII, ça devrait ne poser aucun problème de vitesse?

MB: On m'a dit que oui, ils fonctionnent. Pour la vitesse, UAE est aussi rapide qu'un véritable Amiga (cf. *ANews* 105), et bien moins cher aussi, donc la vitesse ne devrait pas poser de problème.

A-News: Pourquoi n'y a-t-il pas plus de logiciels livrés avec AF2.0?

MB: Les sociétés ne souhaitent pas faire ça. Celles que nous avons contactées ne veulent plus rien avoir à faire avec l'Amiga.

A-News: Pourquoi ne fournissez-vous pas l'interface matérielle AFR pour connecter un lecteur Amiga à un PC par le port parallèle (cf. CD-ROM d'AF2.0)?

MB: Tu veux dire une vraie interface matérielle? Il y aura une annonce très prochainement, mais ça ne fera pas partie de notre logiciel, et ça sera une meilleure solution que AFR, capable de supporter les copies de protection. Nous gardons à l'esprit que nous faisons du logiciel, pas du matériel. La solution dont je parle demande beaucoup de travail côté de UAE, et côté matériel aussi. Ca sera une interface peu coûteuse pour le port parallèle, avec copie de protection Amiga.

A-News: : Pourquoi ne pas faire de la publicité dans les revues PC, Mac et Linux?

MB: Ca viendra avec son temps.

A-News: Qu'attendre des futures versions d'AF?

MB: Meilleure émulation, avec l'espoir de nouvelles versions de l'OS comme vous l'avez dit, et aussi une nouvelle version d'Amiga Explorer. Le produit est en constante évolution, et il y aura des mises à jour pour les utilisateurs actuels. Mais pour le moment, AF 2.0 est un produit stable, je pense qu'il va rester dans l'état pendant un moment avec des mises à jour sur notre site Web.

A-News: Pourquoi n'y-a-t-il pas d'option port parallèle pour Amiga Explorer?

MB: Parce-que ça aurait nécessité deux implémentations différentes, une pour Win95 et une pour NT. Il se peut que ça vienne dans une prochaine version, mais je ne peux le promettre. Pour le moment, nous avons déjà l'implémentation la plus rapide sur Amiga du port série, surtout en considérant ce que nous avons fait sur une machine bas de gamme, avec le serial.device standard. Les prix des produits Ethernet pour Amiga ont aussi fortement chuté ces derniers mois, et de nouveaux produits Ethernet continuent à sortir.



Brian King : «Je rêve d'un PC sans W95»

Brian King est actuellement la personne en charge de WinUAE. Il a pris le relais de Mathias Ortmann temporairement car Mathias était trop pris par ses études. Brian a travaillé sur la correction de bugs et sur l'implémentation des évolutions de la version d'UAE en général, jusqu'à la version actuelle. Mais, sa véritable tâche a surtout consisté à intégrer l'émulation Picasso96 dans les 3 versions de WinUAE, à faire de WinUAE une véritable application Win32, et certainement plein d'autres choses.

Il est aussi à l'origine de l'interface graphique de configuration, tant réclamée par les utilisateurs. Actuellement, WinUAE est la plus complète et la plus avancée des versions d'UAE, surtout grâce à l'émulation Picasso96. Sans Brian, il n'y aurait probablement pas d'Amiga Forever, car la version 0.6.9 n'était pas suffisament stable. Je venais de faire mes premiers tests d'Amiga Forever v2.0 et de la toute dernière version de WinUAE (0.7.0 release 1) quand je lui ai posé les questions suivantes :

A-News: Pourquoi la Fast RAM est-elle limitée à 8Mo?

BK: Ca correspond à l'émulation Fast RAM Zorro-II, dont le maximum est de 8Mo. C'est comme avec un Amiga 2000 avec un disque dur et une carte mémoire FAST de 8Mo. Cependant, si dans l'option "Configuration Avancée" de WinUAE vous choisissez le processeur 68020, alors vous pourrez obtenir jusqu'à 64Mo de Fast RAM de type Zorro- III. (NdR : Effectivement, j'ai maintenant 8Mo de CHIP RAM et 64Mo de FAST RAM, fig 1)

A-News: Est-il techniquement faisable d'offrir la possibilité du copier/couper/coller entre Windows et AmigaOS/WinUAE? Si oui, est-ce prévu et pour quand?

BK: Oui, c'est techniquement faisable. Pour le moment, je ne peux faire aucune promesse de quand cette fonctionnalité sera implémentée. J'aurais besoin d'un talentueux programmeur Amiga pour m'aider dans ce domaine, car ma connaissance du Clipboard Amiga est très limitée. (NdR: Chers lecteurs, à vos claviers...!)

A-News: Pourquoi ne puis-je choisir "Mon ordinateur" comme disque dur?

BK: Hein? Concept intéressant. Mais je n'ai pas pour le moment l'intention de supporter cela. Ce que je comprends, c'est que le Bureau n'est en aucune manière un système de fichiers, et même s'il APPARAIT comme tel à l'utilisateur, il a une structure sous- jacente très différente. De plus, WinUAE possède certaines parties de code en commun avec les versions Linux et DOS de UAE, qui ne gèrent QUE les véritables systèmes de gestion de fichiers, et pas quelque chose du genre "Mon Ordinateur".

A-News: Est-il possible de synchroniser l'horloge de l'AmigaOS avec celle du PC? Actuellement, l'écoulement du temps varie en fonction de la charge du processeur 68k émulé.

BK: C'est mauvais. Je vais essayer de corriger ça dans les deux mois.

A-News: Quelles sont les prochaines priorités pour WinUAE?

BK: Je pense qu'il y a suffisament de bugs à écrabouiller avant d'implémenter de nouvelles fonctionnalités. Cependant, il y a une très forte demande pour que l'Amiga utilise la couche TCP/IP de Windows. Par exemple, l'utilisateur pourrait se connecter par ligne téléphonique à son fournisseur de services Internet via Win95, et l'Amiga émulé pourra accéder à Internet au travers de cette connexion. Plus la peine de *Miami, AmiTCP, TermiteTCP*, etc... A la place, vous utiliserez vos applications favorites reposant sur la bsdsocket.library sur l'Amiga, et qui passeront au travers de WinUAE pour utiliser la couche TCP/IP de Windows.

En plus de cela, il y beaucoup de gens qui aimeraient avoir un véritable support des disques SCSI/IDE/ATAPI ainsi que des disques amovibles. Certains aimeraient pouvoir brancher le disque Amiga dans leur PC, et automatiquement, WinUAE trouvera les partitions du disque (via le Rigid Disk Block (RDB) standard).

Personnellement, j'aime beaucoup l'idée d'ajouter le support de AHI (Retargetable Audio support, et du jouer les sons 16bits en réel sur la carte son PC), ce qui donnera beaucoup plus de vitesse à la partie logicielle Amiga. La plupart des derniers logiciels Amiga supportent AHI pour le son (Quake, Doom, Myst, OctaMED, DeliTracker, etc...).

Et finalement, une simple chose comme le support des lecteurs de CD-ROM serait sympa. Actuellement, éjecter un CD-ROM ou en insérer une ne marche pas très bien.

A-News: Au sujet de l'exécution asynchrone de code x86. Est-ce que ça peut vraiment être plus rapide, puisque WinUAE semble accaparer le plus gros des ressources du processeur x86? (NdR : Dans ce cas, des morceaux de code sont exécutés en code Intel par appels de librairie, tout comme le fait la carte PowerUp avec le PPC).

BK: WinUAE ne prend pas TOUTES les ressources du processeur de votre machine Windows. Je ne vais pas investir trop de travail dans cet effort, et je commencerai par quelques tests préléminaires (calculs mathématiques par exemple). Si les tests indiquent que l'Amiga peut exécuter en multi-tâches des morceaux de code x86 plus rapidement en les soumettant directement au processeur x86, alors la fonctionnalité sera documentée et utilisable par les programmeurs. Si ce n'est pas raisonnable en termes de gain de vitesse, le projet sera alors abandonné.

A-News: D'autres commentaires qui pourraient intéresser les lecteurs? (NdR: attention, ça sent le SCOOP!)

BK: Je rêve d'un PC Intel qui ne possède PAS Win95 ou WinNT d'installé. Au lieu de cela, il possède soit BeOS (un OS multimédia) ou bien vxWorks (un OS temps réel léger) installé comme base. Dans le cas de vxWorks, l'utilisateur ne VERRA JAMAIS vxWorks tourner. La machine démarrera DIRECTEMENT avec UAE, et aura pleinement d'émulés, les composants ECS, le son, l'AmigaOS 3.0 et le support du disque dur. Avec l'ajout d'une carte CatWeasel pour ce PC, la machine pourra lire et écrire les disquettes Amiga, aussi bien que les disquettes formattées IBM haute-densité. N'importe quelle carte compatible VESA 2.0 pourra être utilisée pour les graphismes (tout comme DOS-UAE), fournissant à la fois les résolutions ECS et Picasso96 de l'Amiga. Des parties de l'AmigaOS pourraient être écrites en C et être exécutées en code natif x86 sur un processeur Pentium II. Ca pourrait être basé sur le projet AROS. La gestion directe du disque dur pour cet "Amiga" sera ajoutée, alors les disques SCSI/IDE/ATAPI pourront être utilisés à leurs pleines capacités par l'Amiga. La ROM ne sera qu'un fichier dans une partition système dédiée, tout comme les premières machines A3000. Par de nombreux points, ça ressemble au concept Pre\box de Phase 5, mais contrairement à leur idée, cette solution est basée sur la réalité de la technologie courante, et coûtera énormement moins, en utilisant les composants bon marché du monde PC (processeurs Intel bon marché, cartes-mères, SDRAM, carte graphique AGP/PCI,...)

A-News: Merci beaucoup pour tes réponses.

BK: Ciao, grazie per tutto! *(FM: il doit croire que je bosse pour Cloanto!?!)*

Brian King
WinUAE Maintainer
http://www.CodePoet.com/UAE/

BeOS R3 pour Intel est arrivé !

Les 19 et 20 Mars derniers, s'est déroulée la Conférence Développeurs BeOS au Convention Center de Santa-Clara (Californie). La grande attraction de ces deux jours a été la distribution aux nombreux développeurs de la version Intel de BeOS (nommé R3).

Au programme, de nombreuses présentations et discussions animées par les ingénieurs de Be Inc et aussi par les sociétés actives dans ce monde, ainsi que de nombreux invités.

Tous les développeurs ont reçu un petit paquet contenant BeOS R3. Le package est prévu pour contenir les 2 versions de R3 (Intel et PowerPC). Il y a aussi une disquette qui permet de démarrer BeOS directement. Le package contient aussi un petit livret qui explique comment installer BeOS sur sa machine. On découvre ainsi que le CD contient une édition spéciale de *Partition Magic*, application capable de redimensionner les partitions d'un disque dur au vol.

Pour mon test de la version Intel, j'ai utilisé la configuration suivante:

- Processeur: Intel Pentium 200 MMX
- Carte Mère: Asus TXP4 (chipset 430 TX)
- Carte Graphique: Matrox Mystique 220
- Carte son: Sound Blaster AWE64
- Mémoire: 64 Mo de RAM
- Disque Dur: 4.3 Go IDE (Win95 OSR2 + linux) + 1.2 Go IDE (BeOS)
- CD-ROM: IDE Sony
- Clavier: azerty
- Souris: PS2

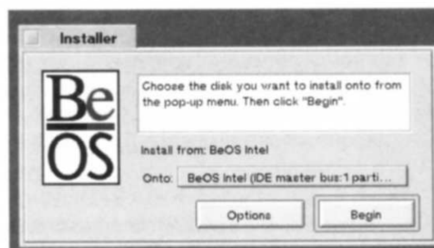
Installation

Première étape : préparation du disque

La première question à se poser est : "où vais-je installer BeOS ?" Cela dépend de ce qu'il y a sur la machine et du nombre de disques. Dans le cas où un nouveau disque est acheté pour y mettre uniquement BeOS, aucun problème. Dans le cas d'une utilisation sur un disque où un autre OS est présent, il faut faire un partitionnement du disque. Pour cela, il faut utiliser Partition Magic de PowerQuest qui est sur le CD. Une fois découpé, le disque est prêt pour l'installation. Le lancement de Partition Magic se fait directement sous Windows, un installeur se charge de poser les fichiers au bon endroit, de quitter Windows et de lancer Partition Magic.

Deuxième étape : installation de BeOS

L'installation se fait après un redémarrage de la machine. On insère la disquette de BeOS R3 fournie pendant la phase du BIOS et la machine démarre dessus. Après quelques secondes de lecture, un écran texte affiche les différentes phases du boot. On insère le CD dans le lecteur... il clignote et hop, BeOS démarre dessus et affiche le superbe écran bleu de BeOS et quelques secondes après, l'installeur apparaît.



Arrivé à ce stade, il faut choisir où installer BeOS. Cela se fait par un petit pop-up menu. Je choisis la partition BeOS... A noter qu'il est aussi possible de partionner son disque dur depuis BeOS avec un petit outil fourni avec BeOS. Cela est utile si on a un disque dur tout neuf mais que l'on ne veut pas tout utiliser pour BeOS.

Je clique sur Begin et on me demande de reformater mon disque dur... soit, il faut le faire. Et après le reformattage, c'est parti! Suivant les options choisies, BeOS occupe jusqu'à 290 Mo sur le disque.

L'installation est finie. On me demande de rebooter. Pouf... reboot.

Lancement

La machine ne sait toujours pas que j'ai installé BeOS sur mon disque et je dois donc encore utiliser ma disquette pour cette fois-ci. Temps de démarrage complet (test bios exclu): 15 secondes! Bref, très impressionnant.

Me voici maintenant sur BeOS Intel, et celui-ci ressemble comme deux gouttes d'eau à la version PowerPC.

Avant de se lancer dans une utilisation poussée, un petite chose est à déterminer tout de suite : comment démarrer BeOS ?

Il existe deux solutions pour lancer BeOS :

- utiliser la disquette de boot. Ce n'est pas pratique car une disquette, ça s'use, il vaut mieux en avoir une de secours si nécessaire.

- booter avec le *BeOS Launcher*. Le lanceur BeOS est en fait une version de *Lilo* (le très célèbre lanceur de Linux) modifiée pour l'occasion. Un petit script est fourni pour installer *BeLo* (Lilo pour BeOS :-) sur le disque et permettre de démarrer BeOS sans la disquette. Dans le cas d'une utilisation avec d'autres OS, il est nécessaire de configurer Lilo pour lui indiquer les autres partitions bootables (DOS, Linux..)

Utilisation

Revenons sur BeOS.... Pour un utilisateur de BeOS PowerPC, il n'y a pas de changement visible. Le seul changement apparaît quand je lance Pulse: il est marqué Intel Pentium MMX.

[Voir ecran BeOS_intel page 19]

Que trouve-t-on sur le disque ?

- dossier apps : Il contient les applications utilisables sur BeOS et c'est ici que seront mises celles que nous installerons. Petite nouveauté : un éditeur hexa apparaît, il permet d'éditer un fichier mais aussi un device directement (plutôt risqué mais bon...)
- dossier beos : Il contient le système et les fichiers nécessaires au fonctionnement de BeOS. Le dossier du système (/boot/beos/system) fait 7.3 Mo
- dossier démos : pleins de démos de tout ce qu'il est possible de faire avec BeOS (3D, OpenGL, calcul, jeux...)
- dossier develop : il contient les headers C++ et les librairies pour pouvoir développer sur BeOS. Je précise que l'environnement de développement CodeWarrior de Metrowerks est livré sur le CD. Le linker est limité à 64 Ko de code mais c'est déjà pas mal.
- dossier home : C'est le dossier de travail. C'est ici qu'est stocké tout ce que l'utilisateur sauve, copie...
- dossier optional : un dossier un peu foure-tout. On y trouve des images, des fichiers MIDI, des fichiers son (wave), des QuickTime, des exemples de code pour BeOS, des sources Gnu pour les outils...
- dossier preferences : il contient tou-

tes les applications nécessaires au réglage de l'OS : date, moniteur....

Mon impression générale est que BeOS sur Intel est une grande nouvelle et est une très bonne chose pour le monde Intel. Cela offre un autre OS qui possède des capacités multimédia et une interface très attractive. Il est multitâche (il ne s'effondre pas avec deux applis ouvertes en même temps), et donc maintenant multi-plateforme.

Avec ma machine de test (Pentium 200 MMX), je trouve que BeOS Intel est très rapide, beaucoup plus rapide que Windows 95 sur la même configuration. Le système a encore quelques lacunes en performances, dû en majeure partie au compilateur C/C++ de Metroworks qui ne compile pas de façon optimale, mais la situation changera sans doute pour la prochaine version, avec peut-être la possibilité d'utiliser d'autres compilateurs (huit ingénieurs de Borland étaient à la BeDC...).



Produits disponibles sur BeOS R3 Intel

Un OS c'est bien mais il faut lui donner à manger... :-). Le jour de la sortie de BeOS, plusieurs applications commerciales étaient déjà disponibles sur le site BeDepot (www.bedepot.com) :

- Mail-It 1.5 : application de courrier électronique distribué par la société BeatWare
- Pe : éditeur de texte multi-format distribué par Hekkelman Programmatuur

Les sociétés Gobe et Adamation vont sûrement sortir les versions Intel de leurs produits. Nous en reparlerons dans une prochaine rubrique. Depuis la date de sortie, de nombreux freewares/sharewares sont disponibles sur le BeWare (www.be.com/beware) et sur de nombreux sites.

Prix de BeOS R3: $99.95 ou 700F. Pour ce prix, l'acheteur reçoit les deux versions de BeOS: Intel et PowerPC. Cette dernière arrivera à partir du 20 avril prochain.

La conférence développeurs des 19 et 20 Mars à Santa Clara

Celle-ci s'est tenue dans le Convention Center. Deux jours de conférences, de réunions, de présentations et de démos.

Elle a commencé par un grand show avec la présence de Mr Claude Leglise, chef des relations développeurs chez Intel Corp. Une présentation de BeOS R3 a été faite, puis une présentation des produits des sociétés développant des produits pour BeOS (BeatWare, Gobe, Adamation, StarCode).

La journée (et la suivante) se sont ensuite déroulées sous forme de petits ateliers orientés sur plusieurs sujets (la 3D, le graphisme, le son, l'impression, le File System...) Be a ensuite remis les awards aux vainqueurs de cette année. Deux cocoricos pour deux primés: Mathias Agopian, pour un driver d'imprimante pour le Stylus d'Epson, et Sylvain Demongeot, pour *Stamina* and *Charisma* (système de récupération de sites web).

Du côté des sociétés proposant des produits BeOS, de nombreuses nouveautés :

● **BeatWare** :

- démonstration de *Mail-It* pour BeOS R3 Intel

- *Paint & Draw,* programme de dessin (bitmap et vectoriel)

- *FreeStyle,* kit d'interface similaire à MUI

- *Contact,* librairie de communication inter-machine

● **Adamation:**

- *Studio A,* logiciel de montage vidéo temps-réel

- *MPlay,* playeur multiformat (QuickTime, MPEG...)

● **Gobe**:

- présentation de sa suite logiciel *GobeProductive.* C'est un équivalent de *Claris Works* avec choix de plusieurs types de documents (texte, graphique, tableur). Il utilise un système d'add-ons pour permetter d'ajouter de nouvelles fonctions.

● **StarCode** :

- présentation de *Package Builder, logiciel permettant la création de packages pour la distribution de logiciels sous forme électronique.*

- présentation de *SoftwareValet,* deux programmes permettant de charger/gérer des programmes achetes sur le net.

-Sebastien Bouchex
BeOS Software Engineer

Le Hardware supporté

Avant de se lancer dans une installation de BeOS sur le PC, une petite inspection de sa machine s'impose. Voici une liste de ce qui est supporté pour le moment (quelques changements depuis le mois dernier):

- Processeurs:
  - Pentium
  - Pentium MMX
  - Pentium Pro
  - Pentium II
  - K6
  - Cyrix 686MX
- Cartes mères (chipsets supportés)
  - 1 pentium : 430 HX / 430 VX / 430 TX / 430 FX
  - 1 Pentium Pro : 440 FX
  - 1 Pentium II : 440 FX / 440 LX
  - 2 Pentium : 430 HX
  - 2 Pentium Pro : 440 FX / 450 GX / 450 KX
  - 2 Pentium II : 440 LX / 440 FX
  - 4 Pentium Pro : 450 GX
  - 1 AMD K6 : 430 TX
  - Cyrix 686mx : 606GXm
- Cartes graphiques :
  - Matrox (Millenium, Millenium II, Millenium II AGP, Mystique)
  - S3 (trio 32, Trio 64, 64, Virge)
  - Cirrus GD5434
  - IX Micro M4/M8
  - Diamond Stealth (3D, 64 Pro, 2000)
- Carte son : AWE 64
- Réseau :
  - PPP
  - DEC 21040, 21041
  - 3C Etherlink XL (3C900), Fast Etherlink XL (3C905)
  - NE2000 (avec les bons jumpers)
- Disque Dur : IDE uniquement (Ultra-DMA possible)
- CD-ROM : IDE

Il est clair qu'il manque certaines cartes graphiques (ATI par exemple), certaines cartes son (comme la Sound Blaster 16) et quelques cartes réseaux (comme Intel) mais la liste est longue et permet de couvrir un éventail assez vaste.

WordWorth 7 «A possèder absolument»

La version 6 du traitement de textes le plus vendu sur Amiga était déjà si complète que l'on pouvait se demander si les développeurs trouveraient suffisamment d'améliorations et de nouveautés à apporter pour justifier une nouvelle version. De plus, comme Digita semblait tellement préoccupé par leur collaboration avec Mr Portes-fenêtres, on pouvait craindre que la série ne se soit arrêtée définitivement. Digita n'aurait pas été le premier ni le dernier à quitter le navire..



Fig.3

Et puis la bonne nouvelle est arrivée: il y aura bien un Wordworth 7, et mieux encore, il est déjà là! Sur le cédérom (pour ceux n'ayant pas de lecteur de CD, le logiciel est aussi disponible sur disquettes), on retrouve les versions allemandes, anglaises et françaises. On ouvre le tiroir de son choix (Français dans mon cas) et on lance l'installation. Comme toujours avec les logiciels Digita, celle-ci se déroule sans aucun problème bien qu'il n'y ait toujours pas d'option «Installer sur le CD». Il aurait été agréable de pouvoir lancer le logiciel directement du cédérom avec sauvegarde des documents sur disque dur; cela aurait déjà permis d'économiser une vingtaine de Mo sur disque dur (logiciel, cliparts, dictionnaires, polices...). Comme pour la version 6, le manuel brille par son absence puisqu'entièrement remplacé par une aide en ligne accessible en contexte (tout en français aussi, merci FDS).

Les premiers changements apparaissent dés le lancement: contrairement aux versions précédentes, la fenêtre de

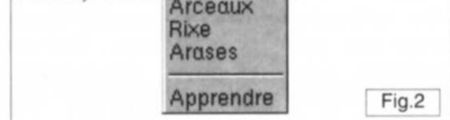


Fig.2

démarrage disparaît dés l'ouverture de l'écran Wordworth. L'interface reste la même avec toutefois la possibilité d'adopter le Look Cool pour les icônes des barres d'outils (fig. 1). La correction orthographique a été entièrement repensée, avec de nouvelles options comme «ignorer les mots avec majuscules ou avec nombres» et vérification automatique. Les mots ne se trouvant pas dans le dictionnaire sont soulignés de rouge. On peut alors les corriger grâce à un menu contextuel (fig. 2) apparaissant par un double-clic du bouton droit de la souris. Les menus contextuels (fig. 3), autre grande nouveauté de Wordworth, ne se limitent d'ailleurs pas à ce côté du logiciel, ils sont présents partout: sur la barre d'outils et les règles pour leur affichage ou non, sur la feuille pour les options d'édition, affichage et autres insertions, sur les côtés pour la fermeture, sauvegarde et impression du document en cours...

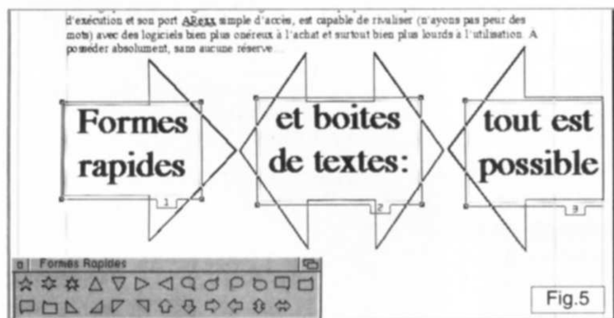


Fig.5



Fig.1

Lors de l'édition, le pointeur de la souris dans la marge gauche du document permet la sélection des lignes correspondantes dans leur intégralité, alors que la fonction ANNULER permet maintenant d'annuler les commandes de formattage de texte, de repositionnement d'objets... Ceux-ci bénéficient maintenant d'une commande d'alignement très puissante (fig. 4). Ils peuvent être alignés horizontalement et/ou verticalement ensemble ou sur une grille réglable, distribués (mis les uns à côté des autres sans se chevaucher). Par ailleurs, de nouveaux objets ont fait leur apparition: les *Formes Rapides* (fig. 5). Ce sont de petits dessins en forme de bulles, d'étoiles et autres flèches permettant d'égayer rapidement les présentations et bénéficiant à eux seuls d'une palette d'outils. La dernière nouveauté chez les objets rapproche un peu plus Wordworth des logiciels de PAO: il est maintenant possible de lier et délier les boîtes de texte. Un onglet apparait alors en bas indiquant la position de la boite dans la chaîne (fig. 3).

Il va sans dire que toutes ces nouveautés s'ajoutent à une base très solide, fortement éprouvée tout au long des différentes versions du logiciel. On citera par exemple un port ARexx avec un jeu de commandes relativement complet, des outils de dessin variés (droite, cercle, ovale, polygone, main levée...), des filtres d'import (texte uniquement) MSWord, RTF (encore amélioré dasn cette version)... Malheureusement le programme ne sait toujours pas gérer les datatypes, ni les images au format JPEG, même si un grand nombre de for-

mats en provenance du monde PC peuvent être utilisés en remplacement. Toujours au chapitre des doléances, on pourra regretter l'oubli d'un format d'export en HTML qui aurait mis le logiciel au goût du jour, même si celui-ci reste accessible sous la forme d'un script ARexx malheureusement non fourni.

A l'usage, Wordworth 7 s'est montré extrêmement stable, sans aucun plantage depuis son installation (contrairement à la précédente version qui plantait mon Amiga en moyenne une fois par semaine). Cette nouvelle version se révèle à la hauteur des précédentes et justifie pleinement le passage du v6 au v7. L'Amiga possède là un logiciel de très grande facture qui par sa simplicité d'utilisation, sa vitesse d'exécution et son port ARexx simple d'accès, est capable de rivaliser (n'ayons pas peur des mots) avec des logiciels bien plus onéreux à l'achat et surtout bien plus lourds à l'utilisation. A posséder absolument, sans aucune réserve... ■

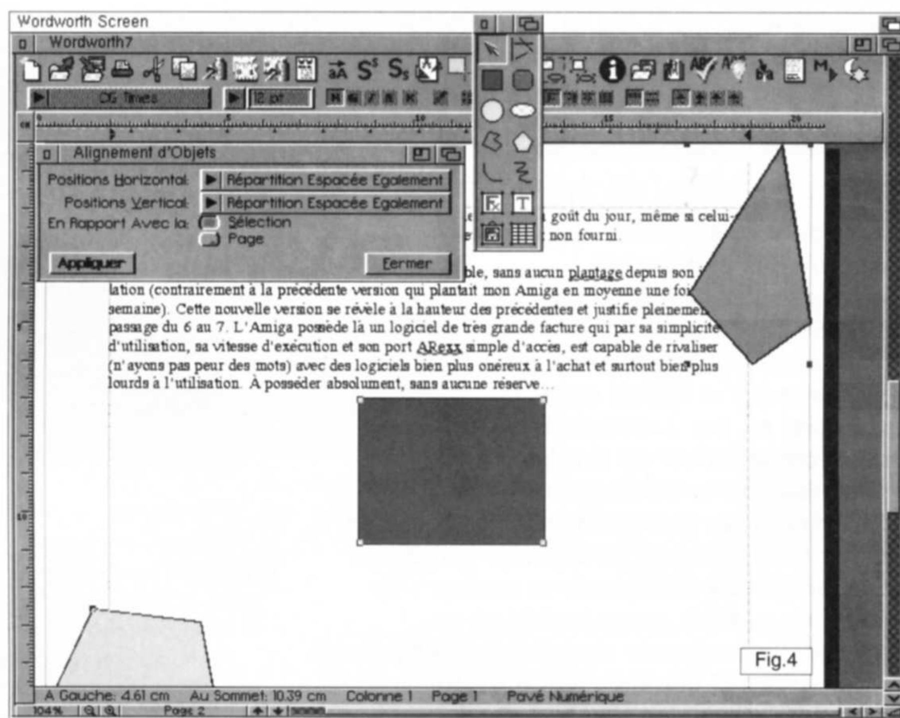


Fig.4

Aaron Digulla fait le point sur AROS

Dans une intervention sur le mailing liste TeamONE, Aaron Digulla, co-ordinateur du projet AROS, a fait le point sur la situation actuelle de ce projet pour créer une version DP de l'OS Amiga qui serait facilement portable sur différentes plates-formes. Il commence par donner les attitudes de l'équipe envers la question de la possibilité d'une licence de la part de Amiga International pour ce travail:

Q: Qu'est-ce qui se passe avec toutes ces histoires de licences ?

"Pour résumer: nous voulons avoir une licence pour ne pas être ennuyés. Rien de plus.

"Pour connaître toute l'histoire, allez voir notre site web (Ed: www.aros.org). En clair: nous n'aurions pas vraiment besoin de licence si nous y consacrions un peu de temps. Cela a été proposé par différentes sources mais le team AROS a décidé de ne pas accepter pour 2 raisons: premièrement, cela offenserait Amiga Int./Inc., deuxièmement, la communauté Amiga ne doit pas être divisée.

"Aujourd'hui, Petro Tyschtschenko est intéressé par notre projet (enfin, c'est que ce je comprends lorsque je lis ses mails) mais il n'a ni le savoir, ni le pouvoir de décider quoi que ce soit. L'Amiga appartient à Gateway et il doit suivre ce qu'ils lui commandent. Alors ne le blâmez pas pour faire ce qu'on lui demande, d'accord ?

"Lors de notre dernier entretien, Jeff Schindler semblait également être intéressé par le projet (par intéressé, je ne veux pas dire qu'il aime AROS; il a juste aimé l'idée d'un AmigaOS portable, pas le projet AROS en lui-même). On peut conclure en disant qu'il pourrait y avoir une coopération; nous leur "vendrions" la technologie et le savoir-faire et, en échange, ils nous vendraient une licence pour nous protéger. C'est une vision sommaire et, s'il vous plaît, n'essayez pas de lire entre les lignes. Personne chez Amiga Int./Inc. n'a dit que AROS était génial ou qu'ils voulaient nous aider ou autre. Ils n'ont pas dit non plus que nous devions arrêter le projet. Ils ont dit qu'ils allaient y penser et qu'ils reprendraient contact avec nous (Petro a dit qu'il suivra les conseils de Jeff :-)

Q: Où en est AROS ?

"En bref : le projet n'est pas aussi avancé qu'il pourrait l'être.

Nous avons implémenté 50% des fonctions de l'OS (entre autre plusieurs librairies disque). La partie difficile (pilotes matériels, etc.) est toujours ouverte.

Q: Quelle direction prend AROS ?

"Depuis les pourparlers avec Amiga, 4 mois se sont écoulés. Depuis, nous n'avons pas eu de nouvelles de leur part. C'est pourquoi nous avons décidé d'essayer d'autres stratégies, sans doute plus efficaces. Nous explorons en ce moment ces options :

+ rejoindre des forces qui ont déjà une licence. C'est-à-dire Cloanto avec Amiga Forever, Haage&Partner et Phase 5. Nous avons déjà parlé avec Cloanto. Ils semblaient d'accord pour une coopération mais des problèmes technologiques se posent pour fusionner AROS et UAE. Il nous reste encore à entrer en contact avec H&P et Phase 5.

+ Rejoindre l'ICOA. Cela modifierait le but du projet (aujourd'hui : créer un AmigaOS compatible, alors : Créer une plate-forme de développement pour développer et tester des nouveaux concepts et technologies pour l'AmigaOS).

+ Mettre AROS sous une GPL/LPL GNU. Cela *semble* possible mais pour les raisons évoquées plus haut, nous nous tournerons vers cette solution si toutes les autres options échouent *à cause* de l'énervement d'Amiga Inc. Gateway a beaucoup d'avocats et l'un d'eux pourrait bien trouver quelque chose pour nous descendre, ce qui impliquerait que beaucoup de travail serait perdu pour le projet lui-même.

"En attendant, nous continuons comme si de rien n'était. De nouvelles lignes de code sont écrites et intégrées à peu près tous les jours.

-Traduction par Diego Fernandez-Bravo.

GestaCompte Module LIVRE

Dans le numéro de janvier d'AmigaNews, je vous ai présenté GestaCompte, une suite de logiciels de comptabilité reliés par ARexx. Ce mois-ci, je m'attaque au module Livre (et non Caisse, comme je l'ai appelé dans mon dernier article) et, par conséquent, à une utilisation commerciale du produit. Afin de ne pas instaurer une polémique quand à l'efficacité et les fonctionnalités réelles de la suite GestaCompte, il convient de signaler que le but fixé n'est pas d'éradiquer de la surface terrestre les autres progiciels de gestion commerciale et de comptabilité, mais de permettre de gérer facilement, au jour le jour, une situation commerciale avec un minimum de connaissances en compta. Ceci étant dit .... continuons!

L'INTERFACE

L'interface graphique reste dans le même style que celle du module Banque: simple, 100% Workbench avec effet 3D classique, huit couleurs paramétrables, avec possibilité d'ouverture sur le Workbench, etc... Les évolutions majeures des modules Banque et Livre dans les versions actuellement distribuées (informations que je ne possédais pas en ce qui concerne le module Banque) sont la localisation (anglais, français) et l'aide en ligne. En effet, Gestacompte est devenu polyglotte: seuls les tooltypes et les commandes ARexx sont passés et resteront en anglais, of course !

Pour l'aide en ligne, il suffit d'appuyer sur la touche HELP pour en bénéficier. Le tout est évidemment en français et regroupe les points importants du manuel comme les menus, les raccourcis clavier, les commandes ARexx, les différents styles d'impression, etc...

FONCTIONS PRINCIPALES

L'interface générale de Livre (Fig.1) est constituée d'un tableau comportant trois entrées (Caisse, Banque 1 et Banque 2) et trois sorties (idem), le tout séparé par la colonne des libellés. Vous saisissez les paiements de vos clients en espèces dans la colonne "Entrée Caisse", les chèques reçus en "Entrée Banque 1" (ou 2 suivant les cas). Pour les règlements fournisseurs ou toute autre sortie, c'est pareil. Livre est donc un simple module de gestion au format "recettes/dépenses". Il est à noter que dans le cas d'un dépôt d'espèces de Caisse à Banque, celui-ci ne peut se faire que si vous saisissez une ligne de 'Sortie de Caisse' suivie d'une ligne d''Entrée en Banque'. C'est le meilleur moyen de ne pas se perdre dans les écritures.

Livre est évidemment pourvu des fonctions de bases inhérentes à sa fonction :

- Calcul des soldes caisse, banque et général. ATTENTION! On ne le dira jamais assez! en compta et même physiquement, il est impossible de trouver un solde négatif pour la caisse. Cette dernière représentant les espèces sonnantes et trébuchantes, comment pouvez-vous avoir -100 F dans votre portefeuille? Si un solde négatif apparaît, vérifiez vos comptes!
- Visualisation journalière des données. Ceci permet de visualiser les recettes et dépenses au jour le jour. Les soldes sont recalculés et les totaux des colonnes représentent le chiffre d'affaires (CA pour la suite) de la journée.
- Les fonctions couper/copier/coller (les CCC.....P ? non-humour philatélique). Tout le monde sait de quoi il retourne.
- Protection par mot de passe.
- Opération de pointage, modification ou effacement des écritures.
- La fonction restaurer permet de récupérer votre dernière sauvegarde si pour une raison quelconque Livre est dans l'incapacité de charger votre fichier principal.

Les fonctions suivantes sont purement comptables et ne sont obligatoires que dans le cas d'une utilisation ou future utilisation avec le module Compta V2.0 qui est en cours de développement (sortie prévue deuxième semestre 1998).

Comme je vous l'ai expliqué, Livre permet de saisir vos mouvements bancaires et ceux de votre caisse. De plus, le fichier de sauvegarde des données que génère Livre est conçu en vue de la création des journaux de trésorerie (banque et caisse) pour le transfert des écritures en comptabilité. Ce fichier pourra ultérieurement être importé par le module COMPTA V2.0.

FONCTIONS AVANCEES

Elles consistent à codifier les écritures avec les références comptables, c'est-à-dire, à adjoindre à une ligne le numéro de compte adéquat extrait du plan comptable officiel. Le sens d'écriture (débit ou crédit) sera déterminé par le module.

Lors de la création des écritures (Fig.3), un champ de saisie appelé 'Compte' permet de saisir le numéro. Si vous ne le connaissez pas par coeur, il vous suffit de le rechercher dans la liste à droite et de cliquer dessus. Simple, mais efficace et pratique. Il n'est donc pas nécessaire d'être un expert comptable pour comprendre, bien que quelques notions de gestion et de compta soient utiles pour la suite de mes explications.

Le module Livre V2.0 est livré avec trois plans comptables prédéfinis :

- plan comptable standard de base avec 245 comptes
- plan comptable standard de base avec 83 comptes (professions libérales)
- plan comptable standard de base avec 32 comptes (formulaire 2035)

Quelque soit le plan comptable que vous adopterez, il vous sera possible de l'adapter très facilement à vos propres besoins (Fig.2).

Par exemple: Le compte '707000 Vente de Marchandises' regroupe les montants hors taxe des ventes. Dans le cas d'une distribution de produits à différents taux de TVA (5.5%, 20.6%, etc ...) il est possible (mais pas obligatoire) de créer de nouveaux comptes du style 707100 Vente 5.5%, 707200 Vente 20.6%, 707300 Vente EXO

TVA (occasion ou autre), etc., du moment que la racine du compte (707) est conservée. Il va de soi que ceci est un exemple concernant les comptes, car dans Livre, il n'est pas obligatoire d'utiliser celui-ci. Les comptes 707 sont utilisés dans le journal des ventes qui, lui, est créé par le module Facture, mais ceci est une autre histoire que je conterai une autre fois.

Références des comptes bancaires

Banque 1:
Nom de la banque: BNP
Numéro du compte: 84729 RP
Banque 2:
Nom de la banque: CCP
Numéro du compte: 854 62 F Limoges
Mot de passe:

Comptes
431000 Sécurité Sociale
437000 Autres Organismes
438000 Organismes- Ch à
441000 Etat Subventions
442000 Etat Impôts & Tax
444000 Etat Impôts sur l
445000 Etat Taxes/Chiffr
445510 TVA à Décaisser
445621 TVA / Immobilisa
445622 TVA / Immobilisa
445631 TVA Transférée Au
445661 TVA / Biens & Ser
445662 TVA / Biens & Ser
445670 Crédit de T.V.A.
445680 Taxe assimilée à l

Ok | Annuler | Nouveau | Effacer

Fig.2

AREXX

L'utilisation de Livre avec Banque se fait via ARexx. Pas besoin de tout ressaisir dans Banque. En effet, un script 'Mise à jour Banque ' s'occupe de tout.. Il transfère les écritures pointées des colonnes Banque 1 et 2 vers les modules Banque respectifs. Un autre script utilise les traitements de textes *FinalCopy* ou *FinalWriter* pour les impressions des bordereaux de remise des espèces et chèques. Des feuilles de style sont fournies avec tous les modules de Gestacompte. Il vous appartient simplement de les adapter à vos besoins (logos, raison sociale, etc...). Quant à moi, je planche sur le script qui fera de même avec le sublime *Pagestream*, mais ce n'est pas gagné :-(. Un autre script quant à lui s'occupe du plan comptable: vous pouvez ajouter ou supprimer des comptes comptables, mais aussi exporter ou importer un plan comptable au format ASCII. Pour les professions médicales d'autres scripts ont été prévus.

LES PLUS

Depuis Livre (comme tous les modules de Gestacompte) vous pouvez lancer tout programme externe sans pour autant devoir le quitter (Fig.4). Par exemple, rien de plus facile que de lancer la calculette sur l'écran de Livre. De même, vous pouvez tout aussi bien

Choix de la commande

Noms:		
1	Mise à jour Banques	SYS:rexxc/rx Scripts_Arexx/Export.rexx
2	Remise Chèque Banq1	SYS:rexxc/rx Scripts_Arexx/RemiseCheque1
3	Remise chèque Banq2	SYS:rexxc/rx Scripts_Arexx/RemiseCheque2
4	Comptes Année	SYS:rexxc/rx Scripts_Arexx/Comptes_Annee
5	Plan Comptable	SYS:rexxc/rx Scripts_Arexx/Plan_Comptabl
6	Calculette	DH0:Tools/Calculator
7	Récapitulation	SYS:rexxc/rx Scripts_Arexx/Récapitulatio
8	Tableaux	SYS:rexxc/rx Scripts_Arexx/tableaux.rexx
9	Récapitulation_FC	SYS:rexxc/rx Scripts_Arexx/Récapitulatio
10	Tableaux_FC	SYS:rexxc/rx Scripts_Arexx/TableauxFC.re

Utiliser | Sauver | Annuler

Fig.4

faire se dérouler une commande CLI.

L'installation se fait via *Installer* et je n'ai rencontré aucun problème. Tout est fait pour vous faciliter la vie.

CONCLUSION

Le tandem Livre/Banque fonctionne à merveille. Livre peut fonctionner seul du fait qu'il affiche les soldes. C'est suffisant si vous avez juste besoin de tenir vos comptes journaliers et qu'un comptable vous fait le reste. Je rappelle que la configuration requise nécessite au minimum le système 2.0, 1 Mo de RAM et un disque dur. Tous les modules de cette suite sont multitâches et respectent totalement le système Amiga.

Si vous avez des questions précises, n'hésitez pas à contacter A.F.L.E., distributeur exclusif de la Suite GestaCompte). ■

- **Prix:** GestaCompte Livre 160F
- **Distributeur:** AFLE 0556057209, afle@wanadoo.fr

Un Viper pour noël

LightWave sur le net

alt.binaries.lightwave

Ce mois-ci vous aurez encore droit à une image trouvée sur alt.binaries. lightwave, car je n'ai pas encore réussi à obtenir de réel contacts avec la galerie dont je vous avais parlé le mois précédent.

L'élu de ce mois-ci est **James Hans**, un étudiant britannique en animation et infographie de l'université de Bournemouth. Il a commencé à coder en 1990 pour ***DBKTrace*** et ***Povray*** et a été fasciné par le photo-réalisme des images créées. Il s'est ensuite tourné vers *Lightwave* qu'il utilise depuis la version 4 en 1994.

James réalise des modèles en 3D pour des entreprises réputées et utilise un bi-Pentium Pro équipé de 512 MO de RAM et d'un accélérateur graphique Open GL. Il est modeste et ne se prend pas pour un artiste; il se déclare plus amoureux de chiffres et de technique. Il s'est inspiré d'un modèle réduit d'une Dodge Viper pour créer sa voiture pendant ses vacances de Noël dernier.

Il reconnaît travailler en général sans prendre de mesures et il adapte au fur et à mesure de l'avancement de son objet. Les pièces de la voiture ont été créées une à une pour être ensuite assemblées. L'objet comprend tout de même 660000 polygones. Tout a été créé à l'intérieur (sièges, volant, etc.) et la voiture est presque fonctionnelle..



comp.graphic. apps.lightwave

● Kermit Woodall annonce une rencontre IRC pour le 26 avril sur Amiganet IRC pour parler de la sortie de Image FX 3.00.

● Le Siggraph 98 se tiendra à Orlando en Floride du 19 au 24 juillet. Pour plus d'informations, écrire à <siggraph98 @siggraph.org>.

● Toujours de nombreuses conversations relatives à Lightwave 6.00 et l'on parlait même d'un tarif voisin de $10 000. Démenti formel de Chuck Baker de NewTek, qui précise que le personnel de NewTek n'est pas "resté assis sur les pouces" mais que les bases de la version 6 ne sont pas encore réellement définies. La prochaine version sera "révolutionnaire" mais son développement prendra effectivement un certain temps encore.

● Lightwave semble ne pas supporter plus de 65536 polygones dans le modeler. Il est conseillé de créer les objets en plusieurs parties afin de contourner cet obstacle. Il semble d'ailleurs que cette technique ait été utilisée pour la création du *Titanic* en, paraît-il, 180 objets.

● Il en découle ensuite une longue conversation sur les metanurbs avec la mise en avant des qualités du logiciel *Organica* d'Impulse, éditeur d'*Imagine*. Certains avancent même l'idée que Newtek devrait acquérir Organica, ce qui permettrait de décupler la puissance du modeler. L'adresse des pages web d'Organica est : <http://www.coolfun.com /html/ products.html>

● Une question qui revient souvent : la meilleure carte sous Lightwave/NT. Toujours bien classées, les cartes Oxygene 202 et 402. J'ai eu le plaisir de découvrir ces cartes au dernier Satis et il est vrai qu'elles sont assez étonnantes. Inconvénient: le prix est à la hauteur également ($750 à $2000). Une carte assez côtée aussi: la FireGL 4000. Mention très bien aussi pour les cartes Accelgraphics.

● *Cinema 4D* est aujourd'hui utilisé conjointement avec Lightwave pour la réalisation des effets spéciaux de *Babylon*.

● Des informations concernant *Inspire*, qui offre des fonctions d'ouverture vers *Photoshop* (Quicktime) et qui permet de réaliser des opérations plus simplement que Lightwave. C'est le cas par exemple de l'extrusion, qui s'effectue d'un simple "drag" de souris sur l'axe choisi. Certains reprochent à Inspire l'absence de quelques fonctions (exemple, l'absence de l'appel à la fonction "numerique" par la touche "n" dans le modeler). Inspire est un programme qui semble destiné aux novices. C'est d'ailleurs C. Baker qui l'affirme.

● Des inquiétudes exprimées sur l'avenir de **DEC Alpha** après le rachat d'unités de production d'Alpha par Intel. Les échanges d'opinions sont extrêmement enrichissants avec en particulier la mise en avant des problèmes liés aux évolutions incessantes d'Intel (Pentium => MMX => PII => AGP => Merced...). On y apprend que les images du Titanic ont été calculées par Digital Domain (la société de production de James Cameron) sur Alpha. (Pour en savoir plus sur les benchmarks : <http://pluto.njcc.com /~chrisb.benchmark.html>; pour en savoir plus sur Digital Domain : <http: //www.d2.com>). Un utilisateur précisait que la puissance machine ne faisait pas tout et, bien que non utilisateur d'un Amiga, il expliquait que cette plate-forme était encore très utilisée. Il avançait aussi que sur la boîte aux lettres du site de NewTechniques, le souhait le plus souvent exprimé était la reprise de développement pour Amiga. C. Baker a d'ailleurs indiqué quelles étaient les conditions d'une reprise: puissance processeur, Permedia pour carte graphique, etc. On s'en approche quand même..

● NewTek devrait présenter la version 5.6 au NAB 98. Voir infos : <http://www. newtechniques.com> en pages "News". Les grandes nouveautés semblent être la présence de *HyperVoxels*, (un outil facilitant les "rendus organiques"), le support de *Direct 3D, Quicktime 3.0, Render GL 3.0* et le rendu en stéréo, etc. L'upgrade est gratuite pour les utilisateurs enregistrès de la version 5.5. Disponibilité mai 1998.

● NewTek annonce la sortie d'un nouveau logiciel: *Aura*. Celui-ci est destiné à la vidéo, retouche et gestion des couches vidéo (sur Intel et DEC Alpha). Disponibilité: début mai 1998.

Sites:

Textures ou objets :
<http://www.concentric.net/cmdruke>,
<http://www. yahoo.com>
Tuturials:
<http://www.tile.net/tile/news/altbinaries3dlightwave.html>
<http://pw2.netcom. com/~tareg/index.html>
<http://www.geocities.com/siliconvalley/park /2976 /hudtut.htm>

La boutique LightWave

Ce mois ci, j'ai reçu trois cassettes vidéo consacrées à LightWave à vous présenter, toutes destinées à l'apprentissage de fonctions évoluées de Lightwave. Les exemplaires reçus sont en PAL, en anglais et réalisées par Desktop Images (http://www.desktopimages.com/desktop/>).

Un point intéressant qui en fait des outils pratiques : un index très détaillé, qui permet de trouver facilement l'information recherchée. Il suffit en effet de remettre la cassette à 0 afin de l'indéxer.

Steamer

Durée 73 minutes. La fonction "Steamer" permet de créer des masses volumétriques. Hélas pour l'Amiga, il faudra attendre une autre version car cette fonction est présente sur la version PC (et Mac?) depuis la version 5.5. Ici est expliquée la façon de créer des faisceaux lumineux en travaillant sur leur densité et leur volume. Des aspects particuliers comme les réglages pour permettre à ces) faisceaux lumineux de pénétrer et percer un nuage de fumée. Cette cassette est animée par Brad Peebler qui est un expert Lightwave de NewTek.



Lightwave 3D Plug-in power

Trois plug-ins sont présentés en détail dans cette cassette de 85 minutes. Le premier est "Macroform"" en 39 minutes avec la démonstration de la puissance des outils (Productivity tools et Rail tools). La création et la gestion des particules avec "Particle Storm" n'auront plus de mystères pour vous après la visualisation de la deuxième partie de la cassette (environ 25 minutes). "WaveFilter" offre de nombreuses possibilités d'effets spéciaux et la dernière partie de la cassette lui est consacrée en 21 minutes. Par Brad Peebler.

Organic Modeling & Animation

Durée 90 minutes. Voici les trucs et astuces rassemblés pour la création afin de donner la vie et le réalisme des créations 3D. Dans un premier temps, la cassette propose de créer un monstre (dinosaure?) grâce à des techniques évoluées de modélisation. Ensuite, il est question de donner vie à l'animal grâce à l'utilisation de *Puppet Master* (plug-in Amiga ou PC: un article est à venir). L'utilisation de *MetaForm Plus*, *MetaForm Shaper* et *Morph Gizmo* est ensuite abordée pour la création de morphing ou "d'expression faciales". Pour en terminer, une démarche sera donnée à l'animal en faisant appel à la cinématique inverse. En bref, comment se créer son petit monstre perso de A à Z. Les démonstrations sont effectuées par David Lombardi.

Conclusion

Le soin apporté à la réalisation de ces cassettes fait plaisir à voir. Bien entendu une bonne connaissance de l'anglais et de Lightwave sont indispensables pour pouvoir en tirer partie. Ma préférée est certainement la numéro 3 (Organic Modeling & Animation), puisque plus complète pour l'Amigaïste que je suis. Pour les utilisateurs PC pas de restrictions puisque tous les plug-ins sont prévus. -TL

Steamer, Lightwave 3D Plug-in Power, et Organic Modeling & Animation, chez AGMO en VPC à 450F pièce.

Fanzine, ton univers impitoyable

(chanter sur l'air du gØnØrique de "Dallas")

Ce mois-ci, je vais vous décrire la vie trépidante du zinemaker. Croyez-moi, cette vie est loin, très loin même, d'être de tout repos.



Guy Dedecker, Amimag N°13

Je pense en toute honnêteté que celui ou celle qui n'a jamais tenté de faire un fanzine ne peut s'imaginer le travail que cela représente. Bien sûr, il s'agit avant tout d'une histoire de passion, d'une envie que l'on ressent de partager ses connaissances, ses expériences. Pour beaucoup, le fanzine représente l'outil idéal pour entrer en contact avec d'autres passionnés.

Comment se fait le déclic du fanzineur? Il n'y a pas de scénario précis. La plupart du temps, la naissance du fanzine se fera sur un coup de tête. Si tout va bien, plusieurs copains se réunissent pour former la rédaction. Mais, il arrive aussi qu'une seule personne prenne en main la création et la réalisation du fanzine...

Il faut ensuite définir le style du mag', bien que souvent le style se définisse surtout au fil des différents numéros. Il vous faut aussi trouver un nom pour votre publication; dans le cas qui nous concerne, le nom Amiga ne sera jamais très loin...

Après des heures et des heures passées devant son clavier à rédiger le premier numéro, vient le temps des photocopies, puis celui de la distribution. Celle-ci est le plus souvent très confidentielle. Il n'est pas vraiment simple de se faire connaître; bien qu'avec ma rubrique les choses ont tendance à s'améliorer à ce niveau, non? L'idéal serait de réunir un cercle de fidèles lecteurs... Le reste est une affaire de passion, de temps, de moyens.

Ni célèbre ni riche

Ce n'est pas un hasard si la plupart des zines laissent rapidement tomber, juste le temps de réaliser quelques numéros. Peu de publications amateurs arrivent à survivre. Souvent, l'équipe se disloque, l'enthousiasme de la première heure s'envole. Certains vont créer des associations; cela peut, parfois, être la bonne solution mais encore faut-il réussir à s'entourer des bonnes personnes. Le fanzine reste, et restera sans doute, une publication éphémère dans un univers où l'amateur n'a pas toujours sa place. Bien entendu, cela ne signifie pas qu'il ne faut pas tenter sa chance. Mais vous devez savoir que vous ne deviendrez jamais célèbre ni riche grâce à votre zine.

Papier? Diskmag? Online?

Avant de clôturer, j'aimerais aborder rapidement les différents supports possibles pour votre fanzine. Il y a la classique version **papier**, qui reste encore la plus populaire, mais attention les photocopies peuvent vite devenir chères. Le **diskmag**' est la solution préconisée par un certain nombre; ce format a ses avantages (graphismes en couleurs, musiques, possibilité d'une réelle interactivité avec le lecteur,...) mais le contact presque sensuel avec le papier n'est plus...

Enfin, sachez qu'à l'heure d'Internet, la solution du multimédia est peut-être celle qui va révolutionner le monde des fanzines. Tout à coup, un mag' **online** réalisé au fin fond de la Sibérie sera lu aux quatre coins du globe. La perspective est vraiment très alléchante. Beaucoup de zines ont déjà passé le cap (*Amiga Forever, Alli@nce Micro*) mais pour nous, les Amigafans francophones, faire un zine en français sur le net (en grande majorité dévoué à la langue de Shakespeare) reste un défi important pour une diffusion très large de nos pensées.

Quoiqu'il en soit, le fanzine est-il condamné à perdre son âme de papier pour passer à l'ère du numérique ? La question mérite d'être posée... ***-J-FH***

Optimisme chez les fanzines

L'an de grâce 1998 s'annonce comme une très bonne année pour l'Amiga. Les choses bougent enfin et les Amigafans peuvent se montrer raisonnablement optimistes. Cette euphorie actuelle se ressent aussi à travers les différents fanzines reçus. Analysons ensemble les mags du mois. Téléportation...

NEOPHYTE 4: Petit complément quant à ce numéro de Néo; j'avais oublié de vous préciser en mars qu'une version papier est parue avec cette édition. Il s'agit d'un micro supplément avec un cadeau bonus... hem, très utile, je vous laisse la surprise !

AMIGAzette 23: Le moins que l'on puisse dire c'est que ce numéro s'est fait attendre; en effet, le dernier numéro de l'année 1997 est paru en retard mais l'attente s'explique par une version "new look". Amigazette s'offre une couverture couleur et une impression dignes des pros. Le contenu est copieux avec des news, tout ce qu'il faut savoir avant de se connecter sur le Net, l'essentiel sur les datatypes, sans oublier les secrets de l'édition HTML... Le zine associatif évolue donc dans sa présentation tandis que son contenu reste un des plus volumineux du monde des fanzines Amiga.

DYNAMIGAMITE 17: Pour ce numéro, c'est la mascotte du fanzine, Rhâ-Migüa, qui a l'honneur de la couverture. Au menu, une avalanche de news, d'astuces et de tests. Sachez aussi que Dyna va organiser une Miga bouffe sur Valence, très prochainement; si vous voulez y participer ou si vous avez des suggestions, n'hésitez pas à contacter le très dynamique Amig'Alex. Il est toujours agréable de se faire un petit gueuleton entre fans.

OBLIGEMENT 7: Ah, voici un nouveau numéro de ce fanzine pas comme les autres. Il y a du changement dans cette édition car le team du mag' laisse tomber le format papier pour la bonne vieille disquette. Nous avons donc droit à un tout nouveau diskmag'! Le tout est réalisé sous Scala, mais cela manque encore un peu de maturité. Le ton, lui, est toujours aussi amusant. Le team ne chôme pas; il y a des actus, un test (Wendetta 2175), des astuces, un dossier, les "conneries du PC"... Vous êtes sur la bonne voie mes amis !

OBLIGEMENT 8: Nos p'tits camarades d'Obligement (quel drôle de nom !) sont de retour. Depuis le n°7, le zine a abandonné le format papier pour celui de la disquette. Ce numéro est toujours réalisé grâce à Scala mais est déjà beaucoup plus abouti dans la forme que le précédant. Au sommaire, vous trouverez: des news, deux tests (Flyin' High et Myst), la rubrique "Point de vue", les "conneries du PCul", des trucs, des petites annonces, etc, etc,...

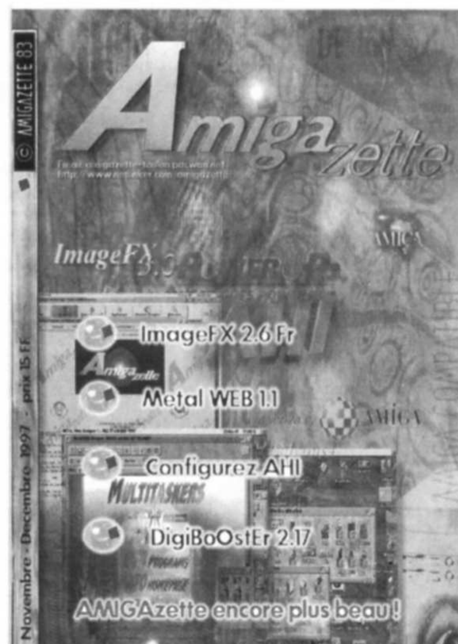
ALLI@NCE MICRO LE FANZINE (mars-avril): Ca continue de plus belle pour le zine de l'Alli@nce ! Dispo sur le Web, ce fanzine du club du même nom est une bonne source d'infos fraîches

(Internet oblige !). Le concept reste inchangé puisque les news Amiga, les dossiers, les réflexions sont toujours de la partie. Comme d'hab', vous retrouverez aussi les infos sur les univers Macinpoche et PC (bof, est-ce bien utile ?), histoire d'être au courant des dernières aventures de Super Bilou et de ses acolytes. Tiens j'oubliais, la pin-up est toujours très hot et au rendez-vous...

AMIMAG 18: Que dire si ce n'est que le menu est une fois de plus très copieux. Amimag continue sa progression avec un renforcement des rubriques techniques (programmation, AmigaGuide, Scala,...); les rubriques habituelles sont bien entendu encore au rendez-vous. Quelques points importants de ce numéro: l'interview du boss de Génération Amiga (un magasin bruxellois), un zoom sur l'ancêtre qu'est l'Amiga 500... Je vous rappelle qu'Amimag est à la recherche de personnes pouvant écrire des articles techniques (programmation, bidouillage hard), n'hésitez pas à contacter la rédaction! N'oubliez pas que les 9 et 10 mai, c'est l'Amiga Show en Belgique, Amimag sera de la partie !

AMIGA FOREVER: AFE change aussi sa formule puisqu'il passe sur le Net, le format papier est donc jeté aux oubliettes. Je n'ai pas d'autres infos pour le moment si ce n'est qu'il est aussi possible de recevoir une version HTML en disquette (15 Frs frais de port compris), cette formule est destinée à ceux qui ne sont pas encore des Webmaniaques. Voici un petit récapitulatif du team: Jails: codeur assembleur et Webmaster; 666: codeur C et rédacteur; One Vision: (salut Ben !) relations publiques et rédacteur; Nherik et Sewu: pour le soutien moral !

Voilà pour ce mois-ci. je vous fixe rendez-vous pour l'Amiga Show à Bruxelles au début du mois de mai, je serais heureux de vous y rencontrer ! D'ici là, envoyez-moi vos fanzines (si vous n'en réalisez pas encore mettez-vous au boulot !) à l'adresse d'ANews ou à celle-ci: Amimag, 13, rue de la Soierie, bte 6, 1190 Bruxelles, Belgique. Arrivée d'air chaud ! ■



Oh la belle couverture. Fermez vos yeux un instant et imaginez la toute en couleurs. Et oui, c'est cela, elle EST EN COULEURS la couv d'Amigazette...

Les adresses:

Alli@nce Micro, 2c, rue Ch. Beaudelaire, 31270 Cugnaux

Amiga Forever: www.mygale.org/~afe ou pour la version disquette: Amiga Forever C/O Benjamin Yoris, Les Garrigues TM7, 34800 Canet

Amigazette, 67, rue Messager, 83200 Toulon

Dynamigamite, Lot. Les Aurores, 26800 Portes-Lès-Valence

Néophyte, C/O Olivier Moreno, 10, rue J. Amigoni, 38120 St Egrève

Obligement, C/O Christian Julia, 16, rue sur le Val, 21121 Fontaine Lès Dijon

Sortez vos Pacman!



Si, comme moi, vous avez mis les pieds dans le monde informatique avant l'ère Amiga/Atari, il vous sera sûrement déja arrivé de regretter d'avoir remisé vos 'vieilles' machines. Que tous les nostalgiques se réjouissent, voici une nouvelle série entièrement consacrée à ces machines qui ont fait notre bonheur il y a de cela plus de dix ans.

"Qu'est ce que ceci vient faire dans ANews?" me demanderez vous ... Vous avez déjà tous entendu parler de *Fusion, ShapeShifter, PCX, PC-Task*, mais peut être ne saviez- vous pas qu'il existe des dizaines d'autres émulateurs disponibles pour Amiga : émulateurs TRS-80, MSX, Amstrad, Spectrum, et tant d'autres que je vais essayer de vous faire découvrir ici.

Emulateur, Was ist das ?

En résumant un peu, on peut définir un émulateur comme une 'machine virtuelle' (comme pour JAVA, voir la rubrique programmation), permettant d'exécuter des instructions destinées à un certain type de processeur, sur un autre type de processeur. Viennent se greffer ensuite les problèmes divers des accès au hardware (vidéo, son, mémoire) qui doivent être 'redirigés' pour la machine hôte.

En pratique, tout ceci demande du temps, et un émulateur nécessite une vitesse de calcul bien plus élevée que la machine émulée. Chaque instruction doit en effet être traduite, chaque accès à la mémoire redirigé, etc... Un émulateur PSX sur Amiga n'est donc pas pour demain! Par contre, c'est la porte ouverte à toutes les machines 8 bits dont la fréquence du processeur ne dépassait que rarement 4Mhz.

Les émulateurs ont aussi des avantages, comme par exemple la possibilité d'utiliser des fichiers en lieu et place des disquettes d'antan (ou des cassettes). Autre exemple, il est parfois possible de sauvegarder toute la mémoire de la machine virtuelle (souvent de taille < 64k pour les vieilles machines), que l'on pourra restaurer plus tard. Enfin, si la configuration le permet, un émulateur pourra se montrer beacoup plus rapide que la machine d'origine.

Législation

Les machines émulées, quelle que soit leur ancienneté, appartiennent toujours à leur constructeur. De plus, les ROMs permettant de les faire fonctionner, ainsi que les logiciels, sont toujours sous licence, et en aucun cas librement distribuables. Un problème se pose donc ici ...

Des débats sur ce sujet ont eu lieu sur Usenet, et ont tenté d'éclaircir un peu les choses. Il en ressort les points suivants :

- programmer un émulateur, et le distribuer serait tout à fait légal.
- utiliser un émulateur est déjà plus problématique. Il semblerait qu'il faille posséder la machine correspondante, mais ce point reste assez flou.
- pour les ROMs et les logiciels sous Copyright, pas de mystère, vous ne pouvez en utiliser des copies sur un émulateur, uniquement si vous possédez les originaux.

Il n'existe pas vraiment de jurisprudence dans ce domaine, personne n'ayant encore, à ma connaissance, intenté de procès. Il faut dire que les machines en question ne rapportent généralement plus rien à personne... Sachez aussi que de nombreux éditeurs et auteurs ont laissé leurs vieux logiciels en libre distribution. C'est le cas par exemple de l'éditeur de jeux Melbourne-House, dont une bonne partie de son catalogue est passé à la postérité, ou encore de Sapiens de Loriciels... et de nombreux autres. La même chose s'applique aux ROMs, indispensables au bon fonctionnement des émulateurs. Ainsi Locomotive Software et Amstrad, par exemple, ont permis aux auteurs d'émulateurs de distribuer les ROMs du Basic et de l'AMSDOS, respectivement.

Ceci dit, personne ne vous en voudra d'avoir utilisé un émulateur d'une machine qui n'est plus vendue depuis dix ans, ou de vous être procuré illégalement des copies de logiciels que l'on ne peut de toute manière plus se procurer à la vente. Si malgré tout votre conscience vous titille, il vous sera toujours possible de trouver une boutique qui vend des vieux jeux et logiciels d'occasion à dix francs pièce, voire de vous en faire offrir des cartons pleins par des particuliers qui seront heureux de vider leur grenier. Essayez donc les petites annonces...

Configuration

La configuration nécessaire pour les émulateurs varie fortement en fonction de la machine émulée. Un Spectrum est en effet bien plus aisé à émuler qu'un MSX-2 ou un Commodore-64, puisque moins performant à la base. Cependant, nul espoir avec un Amiga 500. Un Amiga 1200 avec 4 mo de mémoire supplémentaire est un strict minimum, et un 68030 n'est pas un luxe. Certains émulateurs nécessitent même un 68060 pour fonctionner à pleine vitesse. Une carte graphique pourra, dans certains cas, vous apporter un gain de vitesse supplémentaire.

L'arrivée des PowerPC sur Amiga ouvre de belles perspectives pour les auteurs d'émulateurs. En attendant, ne vous plaignez pas: dans le monde PC, le Pentium est bien souvent de rigueur...

Internet

L'émulation est un phénomène à la mode dont on peut voir l'ampleur sur Internet . Probablement la communauté Internet en a t-elle marre de l'hégémonie Micro$oft/Untel. A ce propos, il vous faudra presque impérativement une connexion internet, puisqu'il est très difficile sinon de se procurer les émulateurs, et plus encore, les jeux et utilitaires, fussent-ils librement distribuables.

Quoi qu'il en soit, on peut trouver, toutes plate-formes confondues, des centaines d'émulateurs, et de très nombreux sites consacrés au vieilles machines ou à l'émulation en général. En voici un dévolu à l'Amiga : "http://www.pncl.co.

uk/~martinc/emulators/" qui devrait convenir à tout le monde. Vous trouverez bien sûr aussi la plupart des émulateurs en download sur Aminet dans le répertoire "misc/emu/".

Certains programmeurs sont devenus des spécialistes dans ce domaine. Parmi ceux-ci, on trouve **Marat Fayzullin**, qui est probablement LE Gourou de l'émulation. Il a en effet à son actif pas moins de cinq (?) émulateurs sur UNIX, portés sur de nombreuses plate-formes, dont la nôtre. Il est de plus à l'origine de nombreux autres émulateurs, basés sur ses sources. Si l'émulation vous intéresse, vous ne pourrez passer à côté de sa page à "http://www.komkon.com/fms/". Pour la petite histoire, Marat Fayzullin est aussi auteur de quelques DP Amiga (*SuperDashBoard*, par exemple), bien qu'il ne programme plus pour cette plate-forme depuis quelques années. Autre gourou de l'émulation, **Juan Antonio GÓmez** est l'auteur de cinq émulateurs sur Amiga, programmés en parallèle (tous ne sont pas terminés). Ses émulateurs sont de très bonne qualité, et particulièrement rapides, ce qui ne gâche rien. Sa page se trouve à l'adresse "http://www.arrakis. es/~joanant/".

Côté newsgroup, on trouve de nombreux forums de discussion traitant de l'émulation. Les hiérarchies **comp. emulation** et **comp.sys** (exemple: "comp.sys.amstrad", "comp.sys.msx"...) feront probablement votre bonheur.

J'essaierai au fur et à mesure des articles, de vous donner un maximum d'adresses intéressantes.

Au menu ce mois ci, le **Commodore 64**, un micro-ordinateur 'grand-public', sorti au début des années 80, l'un des derniers micro 8 bits de l'histoire de l'informatique.

DU NOUVEAU POUR LES UNIXIENS

Bonne nouvelle pour les amateurs d'UNIX sur Amiga, NetBSD vient de sortir dans sa version 1.3. Pour ceux qui l'ignorent, NetBSD est un UNIX freeware, existant sur un très grand nombre de plate-formes, dont, bien sûr, la nôtre. Outre les nouveautés et corrections, on remarque surtout le nombre important de périphériques reconnus pour la version spécifique Amiga, par rapport à la précédente. Pratiquement toutes les cartes graphiques sont gérées, ce qui n'est pas un luxe quand on connait la lenteur de l'AGA sous *X-Windows*. De même, les contrôleurs SCSI et les cartes Ethernet sont reconnus en grand nombre. Autre fait intéressant : la présence de versions très récentes des outils de développement style gcc, etc... Je ne peux que vous conseiller d'aller faire un tour sur la page principale de NetBSD à l'adresse suivante: **http://netbsd.org**, ainsi que sur le site **ftp.lip6.fr**, qui est LE paradis UNIX en France, mis à jour quotidiennement. Si vous avez un peu de temps, allez donc aussi faire un tour dans les répertoires Linux et OpenBSD, tous deux portés sur Amiga.

Commodore C64

Il a fait un tabac, sauf en France !

Le Commodore 64, apparu au début des années 80, a marqué de son empreinte le monde de la micro 8 bits. Cette machine a fait un tabac dans de nombreux pays, notamment l'Allemagne, fief de Commodore. Pour autant, les ventes n'ont pas été très spectaculaires en France, où l'Amstrad CPC a régné en maître incontesté sur le marché.

Le C64 était architecturé autour d'un processeur 6510 de Motorola, aidé dans sa tâche par un chipset graphique relativement performant, le VIC, et du 6581, le processeur sonore (le 'SID'). Le C64 rappelle par certains côtés l'Amiga, de par son chipset complexe notamment.



Cette machine a rapidement attiré toute une population de passionnés, de bidouilleurs et de programmeurs de génie qui ont su, année après année (et aujourd'hui encore), tirer le maximum de son hardware, dépassant sans cesse les limites du possible. Ainsi, on pouvait voir à l'époque de nombreux effets spectaculaires dans les intros pirates ou les démos: rasters, sinus-scroll, vector balls... autant d'effets qui ont, par la suite, fait les beaux jours de l'Amiga. Le petit monde de la démo a sans aucun doute vu le jour sur C64.

Beaucoup de passions se sont déchaînées autour de cet ordinateur. Conséquence logique, on peut aujourd'hui trouver tout un tas d'émulateurs C64 sur Amiga, comme sur les autres plate-formes.

Ecrire un émulateur C64 est une véritable prouesse en soi. Non seulement parce que les programmeurs de l'époque repoussaient systématiquement les limites du hardware, mais aussi à cause des très nombreux track-loaders, qui ont fleuri avec l'apparition d'un lecteur de disquettes entièrement programmable (le 1541). Bilan des courses, l'émulation du hardware doit être parfaite, ou la sanction est sévère : rien ou presque ne fonctionnera correctement. Pire encore, il faut l'émuler jusqu'aux fonctionnalités non-documentées! Pour compliquer encore la tâche des programmeurs, il existe plusieurs (trop de) formats de fichier pour les images de disquettes, de cassettes, etc...

J'arrête là, pour laisser la place aux tests. Ils ont été effectués avec un certain nombre de jeux et de démos, sur un 4000/040 de base, équipé d'une carte graphique CV64/3D.

The A64 Package

Le premier émulateur C64 sur Amiga, et un des premier émulateurs sur Amiga tout court. N'ayant, malgré tous mes efforts, pu faire fonctionner la version démo de cet émulateur sur ma machine, je vais me baser sur ce qui en a été dit ci et là.

L'émulation de 'The A64 Package' est plus qu'imparfaite, et se contente de simuler les grandes lignes du hardware du C64. Inutile donc d'espérer voir se reproduire les effets de rasters, et autres bidouilles de programmation. De même, les track-loaders planteront systématiquement. Par contre, la vitesse est, paraît-il, bonne (logique puisque l'émulation est approximative).

The A64 Package est un produit commercial. Une version démo est disponible sur Aminet. L'installation n'en est pas vraiment aisée, et cet émulateur risque fort de ne pas fonctionner sur une configuration récente. Téléchargez tout de même cette version, car vous pourrez y trouver la "6581.library", utilisée par d'autres émulateurs pour la restitution du son.

RECAPITULATIF

Version testée: 3.01 démo
Distributeur: QuesTronix
Statut: Commercial
Distribution: Aminet

AXF-64

Autre émulateur C64, AXF-64 se veut meilleur que The A64 Package quant à la qualité de l'émulation, et plus rapide que Frodo (voir plus bas). Effectivement, la vitesse de l'ensemble est tout à fait satisfaisante sur mon 68040. Par contre, et c'est là où le bât blesse, AXF-64 ne reconnaît qu'un seul format de fichier (les fichiers exécutables C64). Impossible donc de lire

ou créer des images de disquettes ou de cassettes (format D64, très courant, et format T64). De plus, l'émulation n'est pas de si bonne qualité, et bon nombre de programmes testés ont planté l'émulateur, qui lui même plantait parfois ma machine sans autre forme de procès!

Autres problèmes : L'absence totale d'options de configuration, et la non-reconnaissance des cartes graphiques, l'AGA étant accédé en direct.

RECAPITULATIF

Version testée: Alpha 31

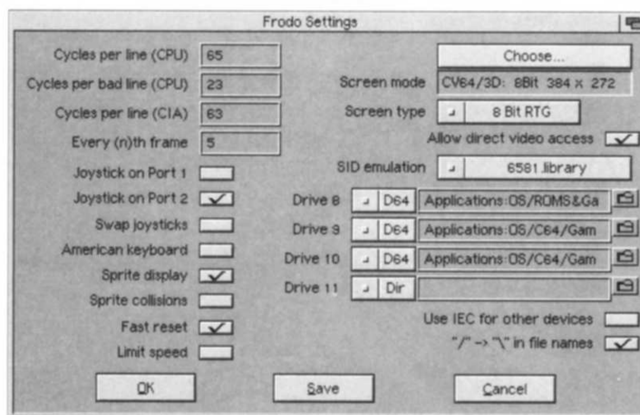
Auteur: Børge Nøste

Statut: Shareware (pas de limites d'utilisation)

Configuration requise: 68020+, ROMs originales; recommandée 68040/25Mhz +

Distribution: Aminet

Frodo



Cet émulateur a été écrit par Christian Bauer, bien connu de la communauté Amiga et du petit monde de l'émulation, puisqu'on lui doit *ShapeShifter*, l'émulateur Macintosh.

Le cas de cet émulateur est assez particulier: il a été originellement écrit en assembleur, et complètement optimisé pour Amiga. Puis, à partir de la version 3.0, Christian Bauer a voulu en faire un émulateur portable, programmé entièrement en C++, bien plus lent. Je vais m'attarder avant tout sur la version de Frodo écrite en assembleur (la 2.4, dernière en date).

Le but premier de Frodo est d'émuler au mieux le hardware du C64 afin de reproduire fidèlement les effets graphiques des jeux et démos. Ce but est en grande partie atteint par Frodo 2.4, avec lequel je ne me rapelle pas avoir vu de défauts majeurs. De plus, l'émulateur ingurgite gentiment toute la logithèque C64 sans broncher, seuls les track-loaders refusent en très grande majorité de fonctionner.

Frodo reconnaît les archives de disquettes au format D64 (images de disquettes). Il est aussi possible d'utiliser un répertoire côté Amiga pour y stocker des programmes et fichiers accessibles côté C64 comme s'il s'agissait d'une vulgaire disquette. On peut même connecter un véritable lecteur 1541 à l'Amiga, et l'utiliser pour l'émulation. Je n'ai pu tester cette option, mais j'imagine que cela doit permettre aux track-loaders de fonctionner. Le son, lui, est émulé via la 6581.library, ou la playsid.library, en provenance respectivement de *The A64 Package* (voir plus haut), et du player *Playsid*, tous deux sur Aminet. La restitution sonore, pas fantastique avec la 6581.library, prend toute son ampleur avec la playsid.library (mais nécessite plus de temps machine).

L'interface graphique de Frodo permet de modifier facilement les paramètres de l'émulation: vidéo, son, sprites, joysticks, etc. A noter ici qu'il est possible de choisir le mode d'écran utilisé, et que les cartes graphiques sont les bienvenues.

En ce qui concerne la vitesse, sachez qu'il vous faudra un 'gros' Amiga pour pouvoir profiter de l'émulation, ainsi qu'une carte graphique (Frodo, chose rare pour les émulateurs, a été conçu pour être plus rapide sur carte graphique, et pas seulement pour 'accepter' de fonctionner sur un écran Intuition). Si vous voulez vraiment une émulation rapide, il vous faudra donc un 68060, ainsi qu'une carte graphique, sinon, vous pourrez toujours demander à Frodo de sacrifier le nombre d'images affichées par seconde pour gagner en vitesse.

Dans sa dernière version (la 4.1), Frodo est entièrement écrit en C++, la qualité de l'émulation à proprement parler est encore meilleure, et les track-loaders se sentent presque tous comme chez eux. Il doit théoriquement être possible d'admirer les productions C64 de l'*Assembly 97* (oui, oui, il y en a !). J'avoue ne pas tellement avoir pu en profiter, étant donné la lenteur de l'émulation. La configuration donnée au-dessus (68060+RTG) est ici un strict minimum... et oui, passer de l'assembleur au C++ est assez catastrophique pour les performances.

RECAPITULATIF

Frodo 2.4 Emulateur natif Amiga

Frodo 4.1 Emulateur portable, provenance amiga

Statut: Freeware

Auteur: Christian Bauer

Configuration minimale: Kickstart 2.1, 68020, 2Mo RAM; recommandée 68040, Fast RAM; optimale carte graphique en Zorro III, 68060

Distribution: Aminet. Les librairies sonores *6581.library* et *playsid.library* sont à récupérer à part. Sources inclus.

Home-Page: http://www.uni-mainz.de/~bauec002/FRMain.html

MagiC64

Probablement le meilleur émulateur C64 disponible sur Amiga, comparable à Frodo. Il a été conçu, tout comme lui, pour reproduire le plus fidèlement possible le fonctionnement du C64. L'émulation est de très bonne facture, la plupart des effets graphiques sont simulés, et rares sont les programmes refusant de fonctionner, mis à part les track-loader qui plantent à tour de bras. L'émulation du son passe, tout comme pour Frodo, par la *6581.library* ou par la *playsid.library*.

Un des gros avantages de MagiC64 sur ses concurents est le nombre de formats de fichiers reconnus. En effet, tous sont présents: images de disquettes au format D64, fichiers P00 en provenance de l'émulateur *PC64* sur PC, images de cassettes au format T64, et fichiers au format originel C64, bref il manque juste la lecture des fichiers au format Lynx (format de compression du C64). De ce point de vue MagiC64 est en tout cas plus complet encore que Frodo.

```
**** COMMODORE 64 BASIC X2 ****
64K RAM SYSTEM  38911 BASIC BYTES FREE
READY.
```

L'émulateur est complètement configurable par une petite interface graphique: vidéo, sprites, joysticks, émulation du 1541, etc. Là aussi, rien ne manque, et, encore une fois, MagiC64 se montre un peu plus complet que Frodo 2.4. La présence d'une carte graphique accélèrera un peu l'affichage, qui par défaut se fait via le chipset AGA (de manière tout à fait performante tout de même). MagiC64 est rapide, toutes proportions gardées. Il vous faudra quand même une configuration musclée à base de 68060 pour faire tourner l'émulateur à 50 trames/seconde. La comparaison avec Frodo est à l'avantage (léger) de MagiC64, surtout sans carte graphique.

Bref, un très bon émulateur, incontournable pour les nostalgiques du C64, tout particulièrement sur une grosse configuration. Je conseille cependant de jeter un coup d'oeil à Frodo, qui mérite le détour lui aussi, les deux émulateurs étant très semblables (mais vous l'aviez probablement déjà compris :-)).

RECAPITULATIF

Version testée v1.7

Statut: Shareware (limité à dix minutes d'utilisation)

Auteur: Michael Kramer

Configuration: minimale 68020, 2mo libres, Kickstart 2.04+; recommandée 68030, Fast RAM; optimale 68060, carte graphique en Zorro III

Distribution:voir à l'adresse ci-dessous

Home-Page: http://www.ac-copy. com/~magicc64

Conclusion

Démarrer un C64, un Amstrad, ou autre "clasique" sur un Amiga est un véritable enchantement qui, me fascine sans fin. J'espère qu'il en sera de même pour vous. J'espère aussi que les émulateurs permettront à certains d'entre vous de découvrir ces machines qui font dorénavant partie du patrimoine, et qu'il serait dommage d'oublier.

Le mois prochain, l'**Amstrad CPC** sera à l'honneur, avec les émulateurs *emuCPC, Ami-CPC, A-CPC* et *CPE*. Ensuite, nous parlerons des consoles, avec la **Sega Master System**, la **Game Gear**, et la **Nintendo Entertainment System (NES).**

Ecrivez-moi

J'attends vos réactions, commentaires, critiques ou suggestions à propos de cette nouvelle rubrique. Vous pouvez me contacter par e-mail (p6mip103@cicrp. jussieu.fr) ou par courrier, à l'adresse suivante : Renaud Houdinet, 32bis, Bd de Picpus, 75012 Paris. Vous pouvez aussi écrire au journal, qui fera suivre...

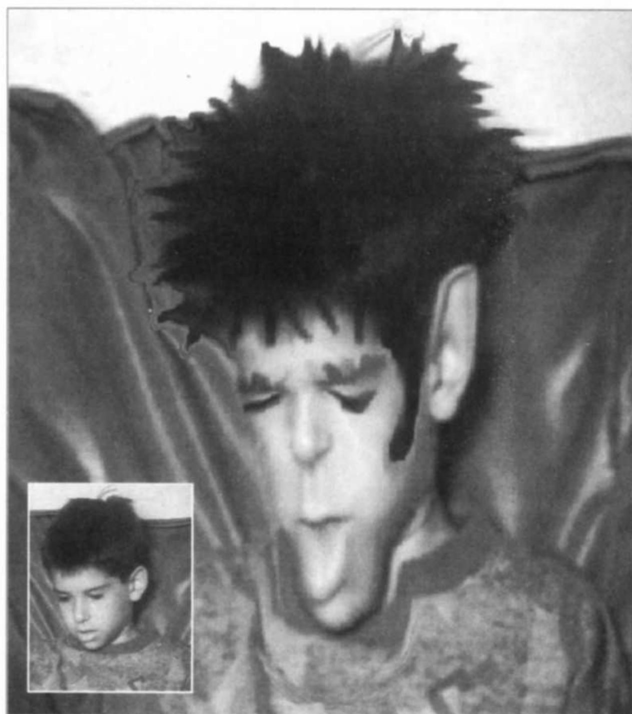
ELASTIC DREAMS

Déformez votre famille !

Voici venu un nouveau bourreau pour les accros de la torture d'image. Livré sur CDRom (en Belgique, on n'est pas obligé de dire cédérom :-)), ce logiciel s'installe via l'Installer habituel. Nous passons par le stade de l'enregistrement, nom, adresse, n° de série (autocollant dans le boîtier du CD), et hop, voilà le soft installé, pas besoin de rebooter pour l'utiliser.

Le répertoire comprend ces sous-répertoires :

- **Docs**, avec ElasticDream.guide et Viewtek.guide
- **Tools**, quelques outils supplémentaires pour manipuler vos créations, à savoir, *FXStudio* qui permet de manipuler les images à partir d'une fenêtre GUI, *Convert Studio* qui permet de convertir différents formats d'images (pilotable à partir d'un Shell ou de *DirectoryOpus*), *View Studio* qui permet d'afficher les images (également pilotable par Shell ou DirOpus), et *Viewtek*, un utilitaire d'affichage d'images et d'animations connu depuis longtemps.
- **Loaders**, 33 formats acceptés (dont Scanquix et DataTypes)
- **Savers**, 11 formats disponibles (pas de Gif, histoire de droits sûrement)
- **Operators** : 45 opérateurs pour torturer les images
- **Images**, trois images de base pour vos premiers pas
- **Backgrounds**, une série d'exemples de fonds du logiciel (les backgrounds étant sur le CD)



Démarrage !

Clic-clic, on démarre le singe (l'icône est une tête de singe), quelques secondes d'initialisation (68030 oblige) et on démarre d'office par l'image d'origine, le singe (image1).

Pour la déformation, c'est hyper convivial... on clique sur une partie de l'image et le travail se fait en temps réel. C'est tellement simple que mes enfants ont squaté l'Amiga tout le week-end, en se déformant mutuellement les visages :-))).

Pour affiner le travail, différentes tailles de brosses sont disponibles (les boules, en bas, à gauche); ce qui permet de tirer sur un doigt sans abîmer les reste de l'image, ou, avec la plus grande brosse, de prendre la tête en entier. Les différentes déformations disponibles sont :

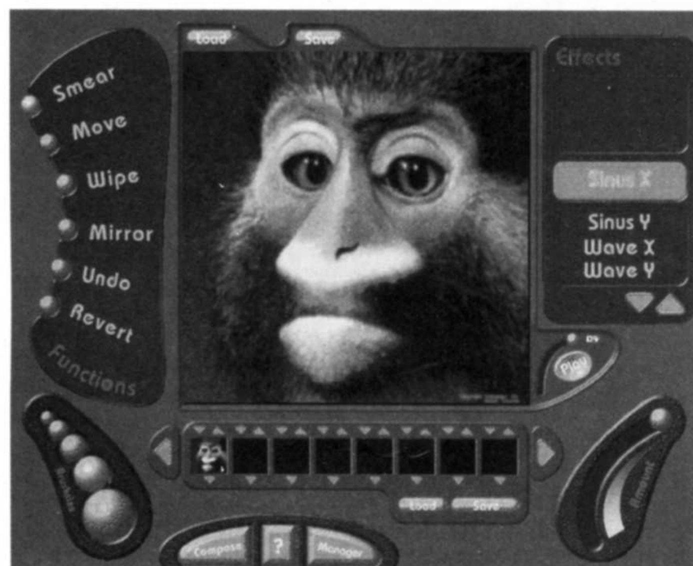
- ***Smear,*** étire la région visée
- Move, déplace la région visée avec les alentours de cette région pour un effet plus naturel
- ***Wipe...*** j'ai pas bien compris la différence :((. La documentation nous dit qu'il faut tester soi-même, car c'est difficilement explicable, je viens de m'en rendre compte
- ***Mirror,*** s'applique sur les trois filtres, et fait effet de miroir gauche/droite
- ***Undo,*** permet de remettre les parties déformées en place (au choix)
- ***Revert,*** revient à l'image d'origine.

A droite de l'écran, les effects; ils déforment l'image entièrement (en zig-zag, spirale, oeil de poisson, etc...). Le réglage se fait grâce à la manette "Amount"

Sous l'image, vous pouvez sauver les différentes transformations de l'image; puis, sauvez votre travail sous forme de script ou d'animation (Anim5). L'animation est réglable en images/ seconde et passe d'une étape à l'autre en calculant le morphing appliqué. Attention, il s'agit bien entendu d'un morphing sur la même image, pas entre deux images différentes (exemple: un bébé et un lion...).

- Deuxième partie du soft : **Compose**. Ici, on peut mélanger deux images en faisant apparaître des éléments d'une des deux images dans le cadre central (image 2). En désignant la zone à reproduire grâce à un pointeur, on peut faire apparaître progressivement cette zone (dans image 2, l'oreille, le nez et les dents). Ici aussi, des filtres permettent d'affiner le résultat.

- Troisième écran, les réglages du soft.



Premières impressions

Chouette : la convivialité, le résultat rapide (même sur un 68030), le fun, l'installation simple prévue pour 68030 à PPC, et de AGA à cartes GFX.

Bof : l'imprimerie via le bouton Turboprint (résultat bizarre, six images sur la même feuille), la doc en anglais et sur le CD (pas de document avec), la sauvegarde en 24 bits d'office (la taiiiiiiiiiille des imaaaaaaaages), pas de menu, tout à base de boutons ou de touches de fonction.

Grrrr: ouvrir l'aide avec le bouton "?", faire passer l'aide en second plan, revenir sur la fenêtre de travail... et comme il n'y a pas de gadget avant/arrière, rester bloquer, car le soft continue seulement quand l'aide sous *Amigaguide* est fermée. Je n'ai pas trouvé de mode d'écran, le soft démarre en DoublePal sur mon 1200 sans carte graphique.

Un dernier point: ce logiciel est parfait pour de belles et grandes images, mais pour des images de faible résolution, la déformation sera mauvaise. De nombreuses fonctions seront disponibles dans l'avenir, via Aminet ou via le réseau de revendeurs (en fonction de la nature de l'update).

N'étant pas un féru de la langue de sheaksmachin, je n'ai sûrement pas compris toute la doc. Considérez donc cet article comme une préview.

Dernier truc: attention, l'essayer c'est ne plus s'en décrocher :o))

Test de ce logiciel très prochainement par Jac Pourtant. Voir aussi les commentaires d'Olivier Staquet page 43 concernant la version PowerPC

Directory Opus – 1382800 mémoire graphique 19137256 autre mémoire

Ram Disk

NOUVELLE SERIE par Franck Anière (aniere@univ-mlv.fr)

Magellan au quotidien (1)

Directory Opus a bien changé au fil des années. D'un simple gestionnaire de fichiers à la CliMate il est devenu un logiciel puissant capable de remplacer et même de surpasser le Workbench. Cette série d'articles a pour but de décrire l'utilisation quotidienne de Magellan, dernier avatar en date d'Opus, en tant que Workbench de substitution.



Dans ce premier article, nous allons commencer par voir comment installer la bête et la configurer pour que le Workbench soit émulé de la meilleure façon possible, en tenant compte des divers patches pouvant perturber son fonctionnement (ou rendus obsolètes car intégrés). Le but du jeu est d'obtenir un Opus Workbench du même genre que celui visible sur la fig. 1 (il s'agit du mien).

Installation et mise à jour

Avant toute chose, je conseille vivement de faire un backup de votre partition système, au cas où quelque chose tournerait mal (une coupure de courant par exemple), ou si vous ne voulez pas conserver Magellan comme nouveau Workbench. Magellan est distribué sur trois disquettes: deux pour Directory Opus 5.5 et une pour la mise à jour Magellan. Sur Aminet (dans *biz/dopus*) et sur le site de GP Software (*http://www.gpsoft.com.au*), se trouvent également une série de patches pour arriver à la version 5.661 (au moment où sont écrites ces lignes).

L'installation se déroule en 5 étapes:

- Installation d'Opus 5.5: un script Installer permet une installation très facile. Quand on vous le demande, choisissez "Workbench remplacement".
- Premier reset de test: normalement, le système doit démarrer sans problème sous Opus. Si un problème survient, renommez le tiroir WBStartup en WBtartup (ou autre chose) pour éliminer les commodités et recommencez (normalement pas de problème).
- Installation de la mise à jour: encore un script Installer, rien de spécial à noter, sauf qu'il faut entrer une seconde fois le numéro d'utilisateur.
- Second reset: Magellan doit maintenant être lancé, avec des fenêtres partout.
- Installation des patches : il faut lancer le WB d'origine, donc maintenir la touche Shift enfoncée jusqu'à la fin du boot. Ensuite, il faut extraire chaque archive de patch une par une (dans RAM: par exemple) et appliquer le patch. Après un bon reset, la version sera la bonne.

Pendant qu'on y est, nous pouvons également installer l'excellente traduction réalisée par Melkor et Emmy : rien de plus simple, tout est dans la doc (envoyez-leur donc un petit message si vous installez cette traduction, cela leur fera plaisir).

Si tout s'est bien passé, vous êtes maintenant l'heureux propriétaire d'un Opus Workbench. Pour le moment ce n'est pas encore très beau mais cela va venir.

Patches du système

Les patches si pratiques sous Workbench peuvent poser un problème, ou même être inutiles. Par exemple, Multi CX fonctionne, mais les options WBABOUT, WBTITLE et CLOCK sont totalement inutiles. Notons également que Magic Copper (distribution Magic Workbench) est totalement inutile car il ne sait pas faire son affichage sur un autre écran que celui du Workbench.

Pour pouvoir utiliser cette petite merveille de Swaz Info il faut ruser, car Magellan a sa propre fenêtre de gestion des icônes (bien moins pratique que Swaz). Sous Shell il faut taper la ligne suivante :

echo 1 >ENVARC:Dopus/UseWBInfo

Avec cette ligne, Magellan passe la main au WB pour les informations, donc à Swaz.

En règle générale, il vaut mieux au départ neutraliser tous les patches et les tester un par un, pour voir si le système reste stable et surtout s'ils fonctionnent

normalement. J'ai testé Tool Manager (2.1) qui fonctionne également parfaitement, mais prenez garde à A Start: cet utilitaire qui affiche une image de boot accompagnée de données sur la machine (OS, mémoire...) fait planter Magellan au moins 3 fois sur 4 (j'ai mis un certain temps à cerner le problème).

Configuration de base

Pour le moment, Magellan ne ressemble pas à grand chose. Voyons comment on peut en faire un vrai Workbench. Le Workbench que nous allons utiliser sera très orienté *Magic Workbench* (question de goût) mais rien n'empêche d'adapter ces notions pour un autre type de WB.

Nous allons d'abord commencer par charger l'environnement *default_mwb*, au moyen du menu *Réglages/ Environnement/Charger.* Puis, à présent, supprimons cette barre de boutons inutile qui encombre l'écran en cliquant dessus puis en choisissant le menu *Boutons/Fermer.* Maintenant, utilisons le menu *Réglages/Environ nement/Editer* pour commencer à configurer correctement notre Magellan-WB. Comme le montre la fig. 2 les options de configuration sont nombreuses. De plus, elles dépendent fortement des goûts personnels de l'utilisateur. Je vais donc me borner à présenter les options de base, mais si vous voulez en savoir plus sur ma configuration personnelle n'hésitez pas à me contacter.



fig.2

● **Fonds** : si vous ne voulez pas d'image de fond, passez votre chemin. Dans le cas contraire, cochez le gadget "Utiliser un motif". Je recommande de ne pas utiliser les préférences WB Pattern (donc ne cochez pas le gadget correspondant), afin d'avoir une configuration différente en cas de lancement du WB d'origine. Je recommande également de ne pas mettre d'image de fond pour les requêtes: c'est joli mais la mémoire CHIP n'est pas extensible...

● **Bureau** : vous avez ici la possibilité de cacher des disques, en permanence ou seulement s'ils ne sont pas corrects. Cette possibilité est très pratique si vous utilisez souvent des volumes (disquettes, disques, Zips...) PC ou Mac, comme ça une seule icône est visible sur le WB. Personnellement j'ai choisi de cacher Df0: et Df1: (mauvais disque seulement).

● **Lancement CLI** : vous avez ici la possibilité de choisir la pile du CLI. Pour éviter des ennuis évitables avec les applications gourmandes en pile (par exemple toutes les applications de l'ADE), il vaut mieux mettre une taille de pile de 100 KO (entrez la taille de la pile en octets).

● **Mode écran** : en tout premier lieu, choisissez "Workbench : utiliser" et surtout pas "Workbench : cloner", sinon Magellan va ouvrir un écran séparé. La configuration du mode d'écran passera donc par le classique "Screen mode" du Workbench. Je préconise d'être économe en nombre de couleurs, car encore une fois, la mémoire CHIP risque de vous faire défaut, surtout si vous êtes en DBL PAL. Personnellement je suis en 8 couleurs et cela me suffit.

● **Réglages icônes** : cochez le gadget *Real time icon scrolling* (désolé, le nouveau catalogue n'est pas encore disponible au moment où j'écris ces lignes) pour que le mode icônes soit le plus proche possible du WB. Evitez également de cocher le gadget *Cache des images d'icônes*, car cela ne nous fait pas gagner de temps (au contraire, cela ralentit l'affichage et gaspille de la mémoire). Si votre disque est vraiment lent au point d'avoir besoin de cette option, penchez plutôt vers un cache de disque (*Power Cache, Hypercache, DynamiCache...*).

Une fois ceci fait, sauvez l'environnement (n'oubliez pas de choisir le menu *Réglages/Environnement /Sauver disposition* avant de sauver).

Dans le menu *Listeurs*, choisissez l'option *Afficher par/Icône.* En faisant cela toute fenêtre ouverte par un clic sur une icône de disque sera affichée en mode icône. Il sera ensuite possible de passer en mode *Nom* (donc en gestionnaire de fichiers) en utilisant le menu contextuel associé à la barre de titre de la fenêtre *Afficher par/Nom* (donc en cliquant sur le bouton droit de la souris pour ceux qui n'ont pas suivi). La fig. 3 et la fig. 4 montrent comment on passe d'un mode à l'autre, et illustrent surtout le fait que ce menu contextuel est local: seule la fenêtre choisie change de mode (au contraire du menu *Listeurs/Afficher par*, qui lui est global).

Le menu *Réglages/Options* contient quelques paramètres supplémentaires, mais ceux-ci dépendent trop fortement des goûts personnels de l'utilisateur pour que je m'y attarde.

Donc, si tout a été suivi à la lettre, vous êtes maintenant en possession d'un WB Magellan, et vous pouvez passer d'un mode à l'autre d'un simple clic sur un menu contextuel.

A suivre...

Bien qu'ayant été un défenseur acharné de *Browser II* pendant très long-

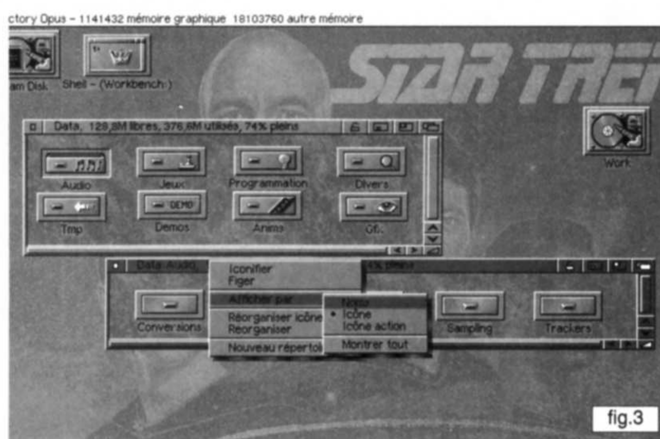


fig.3

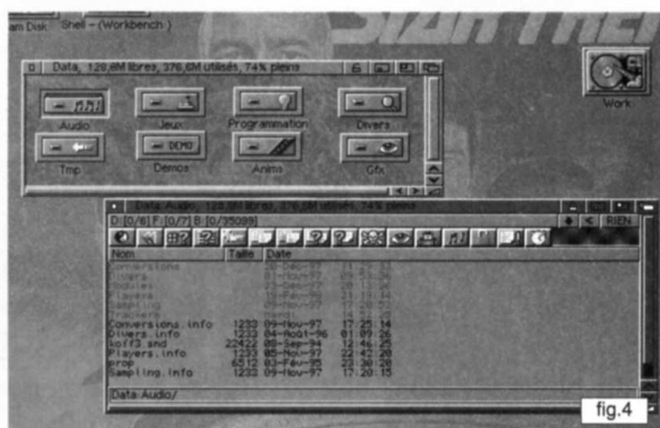


fig.4

temps, je dois avouer que Magellan m'a séduit, car je trouve très pratique d'avoir un Workbench également capable de se conduire comme un gestionnaire de fichiers. Après cette première approche de Magellan, nous verrons la prochaine fois quelques notions plus sophistiquées de configuration, avec comme application le remplacement total de *Tool Manager* par les fonctions de Magellan (le dock de la fig. 1 n'est en effet pas du tout issu de Tool Manager).

Un peu d'humour...

Voici un petit gag relevé dans la documentation de *Magnum Opus* (qui sera présenté dans un article consacré aux extensions de Magellan). Lancez le CLI interne de Magellan (menu *Opus/ Exécuter une commande* puis un clic sur *CLI)* et tapez *joshua*. Si vous connaissez bien le film *War Games* la réponse de l'Amiga (fig. 5) devrait vous amuser...■

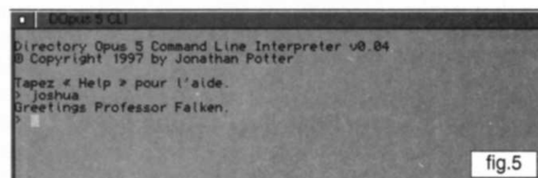


fig.5

Machine de test : A1200 030/82/50 MhZ, 2+24 MO RAM, OS 3.1, SCSI Kit Phase V, DD 2.5 Conner 80 MO, DD 3.5 Maxtor 500 MO, CD X12 Pioneer SCSI, Zip SCSI, Magnéto Optique SCSI. Version de Magellan : 5.661

Lecteurs magnéto-optiques

Une solution fiable pour le stockage

Lorsque l'on travaille beaucoup avec une machine, le problème le plus important à résoudre est celui du stockage. Il y a la possibilité d'utiliser un disque dur, que l'on finit toujours par remplir (en fait plus on a d'espace de stockage, plus on a tendance à stocker des données, vous l'avez sans doute remarqué!). Une solution relativement peu onéreuse est un lecteur magnéto optique.



Olympus SYS230

Présentation

Un lecteur magnéto optique (que j'appellerai LMO dans la suite de l'article) ressemble beaucoup à un lecteur de disquettes. Selon les modèles, il se présente sous la forme d'un lecteur 3.5 pouces ou 5.25 pouces. Une cartouche ressemble beaucoup à une disquette 3.5 pouces, sauf qu'elle est deux fois plus épaisse. Elle dispose également d'une languette de protection en écriture, ce qui est beaucoup plus pratique que la protection purement logicielle des cartouches Zip. La capacité "brute" (avant le formatage) d'une telle cartouche est de 230 MO. La technologie employée relève à la fois de la technologie laser et de la technologie magnétique.

La mise en place d'un tel lecteur est simple, SCSI oblige. Il suffit de brancher le lecteur, de choisir une identité SCSI et de paramétrer quelques jumpers pour que la bête soit disposée à travailler avec l'Amiga (les jumpers servent principalement à mettre le lecteur en mode PC et à choisir le modèle de cartouches). Il suffit ensuite d'allumer l'Amiga et de préparer quelques cartouches. Le formatage d'origine de ces cartouches importe peu: PC ou Mac, la cartouche est utilisable très facilement.

Préparation d'une cartouche

Il est tout à fait possible d'utiliser un LMO sans avoir de DOS Driver associé, car une fois une cartouche préparée, elle est considérée comme un disque dur. Il y a cependant quelques règles qu'il faut suivre, sous peine de voir des données disparaître :

- ne préparer qu'UNE seule cartouche par session. Si on ne le fait pas, alors le RDB* de la cartouche suivante sera altéré et nous n'aurons plus qu'à tout recommencer.
- toutes les cartouches doivent avoir le même nom d'unité (pas de volume). Par exemple, dans mon cas c'est DON0:.
- comme tout support amovible, il ne faut pas **partitionner** une cartouche optique.

Pour la préparation des cartouches, notre bon vieux *HDToolbox* fera l'affaire. Il faudra cependant modifier son tooltype* en lui donnant le nom de votre SCSI device pour qu'il aille bien regarder votre chaîne SCSI au lieu d'aller voir ailleurs. Au lancement, HDToolbox se comportera comme sur la fig. 1 (sur ma config le LMO est en position 2, le 1 étant mon CD ROM et le 3 mon Zip). Il faut donc changer le type du LMO avec 'change drive type'.

Si c'est la première fois que vous préparez une cartouche, il faut définir le type associé au LMO. Cela se fait sans douleur en cliquant sur 'define new...' puis sur 'read configuration'. Si tout se passe bien, vous aurez un affichage similaire à celui de la fig. 2.

Une fois ceci fait, HDToolbox montrera que la cartouche a changé de type, comme le montre la fig. 3. Il reste ensuite à préparer la partition unique de la cartouche ('Partition drive'). Le but du jeu est maintenant d'avoir une seule partition (généralement non bootable) nommée DON0 (ou autre, du moment que c'est toujours le même nom) et occupant toute la cartouche. La fig. 4 donne un aperçu de ce qui se passe. C'est d'ailleurs ici qu'il se passe quelque chose de bizarre: sur mon lecteur je ne dispose que de 183 MO au maximum alors que sur le lecteur Fujitsu nous pouvons disposer de 217 MO. Si un lecteur peut m'éclairer à ce sujet...

A présent la cartouche est presque utilisable. Un petit clic sur 'save changes to disk', un reset (en laissant la cartouche dans le lecteur) et le temps d'un reboot nous avons une nouvelle icône sur le Workbench. Il suffit maintenant de faire un formatage en mode rapide pour que la cartouche soit à notre disposition.

Un petit tour par SysInfo pour connaître le débit du LMO nous donne environ 1 MO/s. Ce n'est pas très rapide mais néanmoins très honorable (mon disque dur de boot est plus lent que ça) et en tous cas plus rapide que des disquettes... En outre, il est sûrement possible d'aller plus vite avec une valeur de masque/max transfert adéquate (la notice annonce un débit maximal de 5 MO/s avec un temps d'accès de 27 ms).

Exemples d'utilisation

Maintenant que nous disposons d'un LMO, nous pouvons nous demander ce que nous pouvons en faire. Pour moi le LMO a deux fonctions :

- unité de sauvegarde : je me sers de cartouches pour mes backups de mon système et pour conserver des données comme mes rapports, images ou modules.

- mini disques durs: il est possible de créer des cartouches "à thème" pour soulager le disque dur. Par exemple, une cartouche de jeux, une de modules, une de développement... Pour mon projet de multimédia, je me sers également de cartouches pour travailler et regrouper les données qui figureront sur un CD. Bien entendu, ces cartouches sont accessibles comme un mini disque dur (ou une grosse disquette).

Bien entendu, cette liste n'est pas exhaustive, il reste quantité d'autres utilisations possibles pour ces cartouches.

Conclusion

Le but de cet article n'était pas de présenter le LMO comme un lecteur révolutionnaire, mais plutôt comme une solution de stockage économique (le lecteur vaut 2000F et une cartouche 45F) comparativement aux autres lecteurs disponibles. Je recommande vivement ce type de lecteurs aux utilisateurs qui en ont assez d'accumuler les disques durs ou qui ont besoin de faire des sauvegardes assez régulièrement.

Je tiens à remercier Gérard Marie, qui m'a fait connaître ce média de stockage (et m'a surtout aidé à le dompter), ainsi que George Segel, qui m'a donné des informations sur son propre lecteur. -FA

***RDB Rigid Disk Block**. Le RDB est constitué d'un ensemble de blocs situés sur le premier cylindre du disque dur. Il contient des informations sur le nombre de partitions, leur taille, et quelques autres paramètres. Ces blocs sont créés par les programmes de préparation des disques durs, comme HDToolBox, qui est livré avec le système. Un avantage du standard RDB est que vous pouvez installer les disques et les cartouches sur différents contrôleurs provenant de différents fabricants sans avoir à les "re-préparer" à chaque fois.

*Les **Tooltypes** se trouvent dans les fichiers .info des icônes. On peut les modifier en sélectionnant l'icône et choisissant le menu Icône/Information du Workbench.

Machine de test : A1200 030/82/50 MHz, 2+24 MO de RAM, SCSI Kit Phase 5, lecteur magnéto optique Power MO 230 (Olympus Opticals).

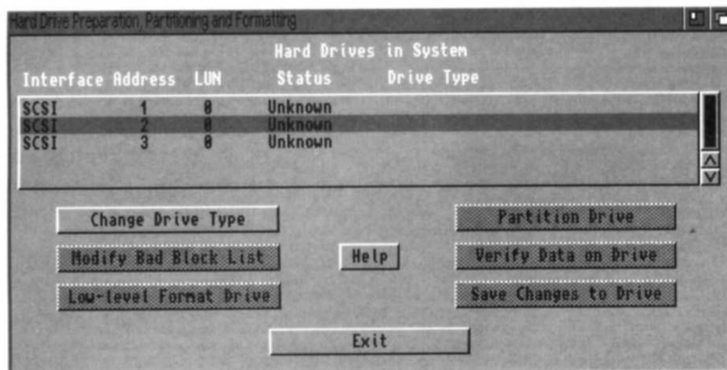


Fig.1

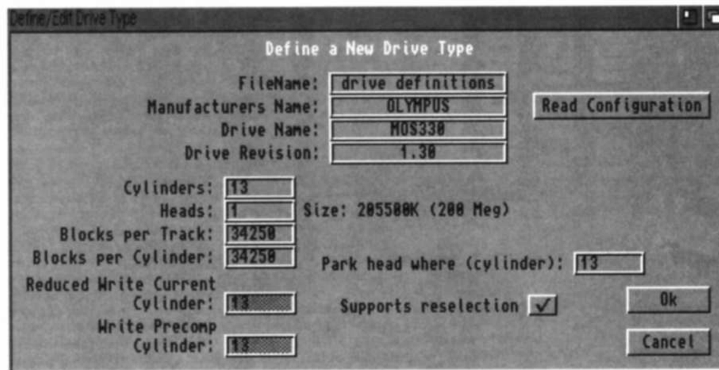


Fig.2

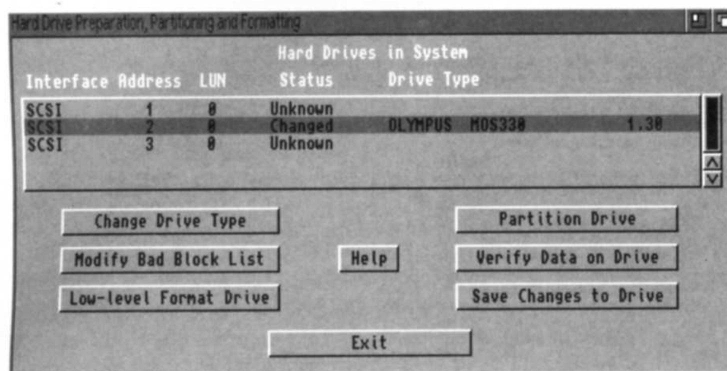


Fig.3

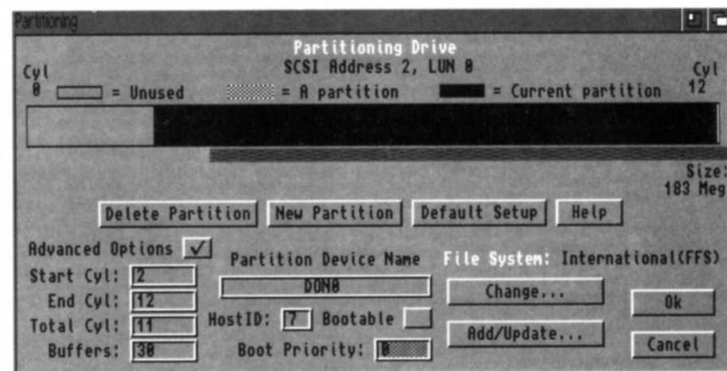


Fig.4

PRATIQUE DU DISQUE DUR par Pascal Janin (pjanin@amiganews.com)

MaxTransfert et Mask

Ces noms barbares des paramètres de transfert SCSI

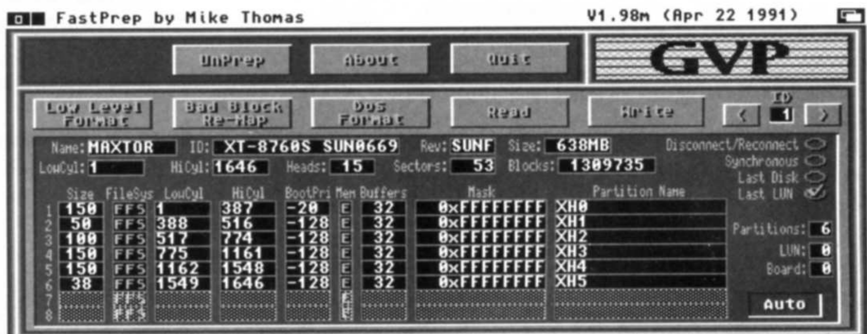


Fig.1 Gvp FaaastPrep Utility v1.98m (configuration manuelle)

Tout possesseur d'une carte contrôleur SCSI, connectée à un ou plusieurs périphériques, s'est invariablement frotté au douloureux problème de la configuration de deux paramètres, cruciaux pour les transferts de données : MASK et MAXTRANSFER.

En effet, la valeur correcte qu'on doit leur donner dépend intimement à la fois de la carte contrôleur, du pilote (driver) Amiga, et de chacun des périphériques SCSI qui lui sont connectés. Une mauvaise configuration est source de plantage ou de transferts bien plus lents que ce à quoi on s'attendait.

En fouillant dans les manuels que je possède parlant un peu du sujet, et après quelques essais personnels, je me propose de faire un point utile à leur sujet.

DEFINITION

Une carte contrôleur (SCSI, IDE ou autre) effectue des transferts de données entre l'Amiga et la "puce" électronique qui gère directement les divers périphériques qui lui sont rattachés.

Dans la pratique, la pléthore de cartes SCSI sur le marché, montra que chaque fabricant s'en est allé de ses propres spécifications, comme par exemple utiliser la DMA (Direct Memory Access, accès direct à la mémoire RAM sans passer par le microprocesseur) ou pas, utiliser telle ou telle puce SCSI etc.. Chaque carte possède donc son propre pilote, qui constitue l'interface logicielle bas niveau entre le microprocesseur central (68000 ou autre) et ladite carte.

Toutes les cartes ne sont donc pas sur un pied d'égalité devant le SCSI si je peux dire. Certaines, non DMA, ont un pilote qui monopolise le microprocesseur de manière intensive puisqu'il doit gérer tout seul les transferts de données sans le secours de la DMA. D'autres, gérant le DMA, soulagent davantage le microprocesseur lors des échanges, mais peuvent poser des problèmes d'accès à la mémoire Amiga liés à l'utilisation de la DMA.

Pour palier dans une certaine limite à ces différences et aux problèmes liés à chaque carte et son pilote associé, MASK et MAXTRANSFER ont été introduits dans le système d'exploitation (transferts de fichiers) de

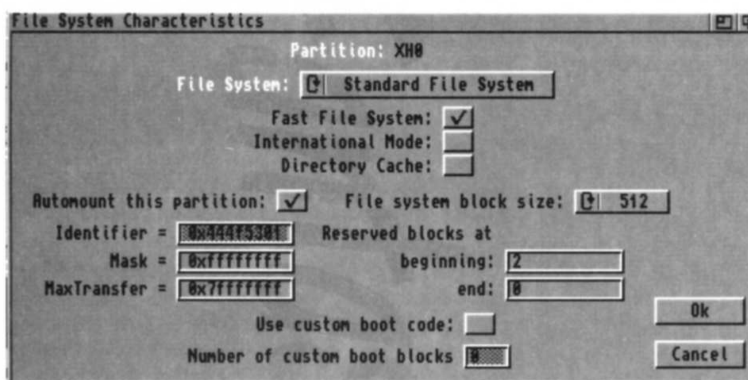


Fig.3 CBM HDToolBox, WB 3.1

l'Amiga. Ces deux paramètres sont à configurer impérativement selon les besoins de chacun, en fait selon la composition de la "chaîne" SCSI: contrôleur + pilote + périphériques.

MASK

Comme son nom (anglais) l'indique, il sert à "masquer" certaines adresses, pour empêcher le pilote de la carte d'effectuer des transferts de données dans des zones de mémoire auxquelles il ne doit, ne peut ni ne sait avoir accès. Ceci résulte en général d'une mauvaise conception de la carte, des autres cartes et/ou de la puce SCSI.



Fig.2 Gvp ExpertPrep Utility v2.51

Par exemple, un transfert DMA vers une zone de mémoire non adressable par DMA est interdit, et ceci doit être spécifié au pilote SCSI par la valeur adéquate de MASK.

Toute zone de mémoire ainsi "écartée" par MASK forcera le pilote à transférer les données en mode entrées/sorties programmées (accès direct du CPU à la puce SCSI, la DMA étant désactivée) par l'intermédiaire de tampons (buffers) comme définis par le paramètre BUF (voir figure 1), TYPE BUFFER (voir figure 2), ou encore BUFMEMTYPE dans une Mountlist.

D'où dégradation des performances du système lors de transferts de données vers cette zone de la mémoire. Les cartes SCSI dites non-DMA en sont entièrement tributaires.

MASK est un entier long codé sur 32 bits non signés, de 0 à 0xFFFFFFFF.

MAXTRANSFER

Il spécifie la quantité de données transférables en mémoire d'un seul tenant par le pilote. Si on demande une taille supérieure à ce que le pilote sait faire, le transfert sera "saucissonné" en autant de petits segments de taille maxi égale à MAXTRANSFER. Ceci résulte en général aussi d'une mauvaise programmation du pilote du contrôleur SCSI.

C'est un entier long codé sur 32 bits signés (hmmm.. j'ai lu ça quelque part mais où ?), de 0 à 0x7FFFFFFF.

USAGE

Les valeurs adéquates de MASK et MAXTRANSFER sont *en principe* spécifiées par le fabricant du pilote qui vient avec le contrôleur SCSI. Les valeurs passe-partout données ci-dessous en (1) et (2) devraient marcher pour tout contrôleur, sauf si celui-ci fait des bidouilles peu orthodoxes qui lui sont propres, ou bien si l'une ou l'autre carte Zorro a une conception notoirement pourrie.

Noter que ces deux paramètres sont librement configurables séparément selon chaque périphérique (disque dur, CDROM, DAT, scanner etc) mais en pratique toutes les valeurs seront identiques, sauf mention expresse.

Les valeurs "standard" utilisables sur tout Amiga de base (CPU 68000) sont :

(1) MASK = 0x00FFFFFE (hexadécimal)

(2) MAXTRANSFER = 0x00FFFFFF (hexadécimal)

(1) Cette valeur autorise les transferts DMA sur la totalité des 16Mo d'espace adressable de l'Amiga de base, qui ne possède que 24 lignes d'adresses (soit 24 bits : 6 chiffres hexa), mais uniquement alignés sur les adresses paires. C'est une limitation du 68000, qui a besoin que son code exécutable se trouve ainsi aligné sur les adresses paires (0, 2, 4, 6 etc).

(2) Cette valeur autorise toutes tailles de transfert de données, depuis 1 seul octet jusqu'à 16Mo (espace adressable maximal du 68000).

Par contre, le nouveau pilote de Ralph Babel s'affranchissant tout seul de tous les problèmes possibles, l'heureux possesseur d'une Guru ROM pourra utiliser les valeurs suivantes :

(3) MASK = 0xFFFFFFFF (hexadécimal)

(4) MAXTRANSFER = 0x7FFFFFFF (hexadécimal)

(3) Cette valeur autorise les transferts DMA sur la totalité de l'espace adressable de tout Amiga de base (CPU 68000, 24 bits d'adresses = 16Mo) ou "gonflé" (CPU 68030, 68040 etc, 32 bits d'adresses = 4Go). Les données ne sont plus obligatoirement alignées sur les adresses paires, c'est le pilote (Guru ROM) qui déterminera tout seul la méthode de transfert la plus appropriée, en amont du système d'exploitation.

(4) Cette valeur autorise toute taille de transfert de données, depuis 1 seul octet jusqu'à 2Go (bit 31 à 0 car c'est un entier signé).

Un dernier exemple de mauvaises valeurs sur un Amiga de base (68000), sauf avis contraire:

(5) MASK = 0x001FFFFF (hexadécimal)

(6) MAXTRANSFER = 0x0000FFFF (hexadécimal)

(5) Cette valeur n'autorise les transferts DMA que sur l'espace mémoire correspondant à la CHIP RAM (premiers 2Mo). Tous les transferts à destination de la FAST RAM (adresses entre 0x200000 et 0x800000) ne tireront pas parti de la DMA, et s'effectueront par l'intermédiaire de tampons, souvent en CHIP RAM, d'où une lenteur incroyable.

De plus, cette valeur de MASK autorise la DMA sur les adresses paires comme impaires, car elle finit par "...F" (et non par "...E") et le 68000 n'aimera pas ça du tout.

(6) Cette valeur n'autorise que les transferts par blocs de 64Ko maxi. Tout transfert de taille supérieure sera coupé en autant de blocs de 64Ko que nécessaire, d'où ralentissement supplémentaire.

UTILITAIRES SCSI

Pour changer la valeur de MASK et MAXTRANSFER, il faut passer par un des nombreux utilitaires de partitionnement des disques durs (qu'ils soient SCSI ou pas), comme ceux illustrés dans les photos d'écran jointes, avec ma propre configuration (GVP Combo 68030 + Guru ROM).

Jouer avec ces valeurs avec un disque déjà formaté et contenant des données est tout-à-fait possible et sans danger pour les données, car seuls certains bits du RDB (Rigid Disk Block) du disque dur sont modifiés, pas le partitionnement ni la table d'allocation des fichiers.

Pour toute information supplémentaire, et moult détails croustillants, je conseille chaudement la lecture de l'excellent manuel de la Guru ROM, non moins excellemment traduit en français, ou un des autres livres cités ci-après. ■

Bibliographie

- *GVP Series II User's Guide*
- *CBM Amiga Hard Drive User's Guide* (WB 2.1)
- *GVP Combo 68030 Manuel d'installation et d'utilisation*
- *Schatztruhe Guru ROM v6*

Rubrique dirigée par
Thierry Lamblot
lamblot@club-internet.fr



Photographie numérique

Le **Casio QV-700** est doté d'un écran ACL et offre une résolution de 640X480. Il autorise 14 images en haute qualité et 47 en mode normal en JPEG, et possède pas mal de gadgets destinés aux créatifs: filtres pour modifications des couleurs, prise de vue en rafale, mode panoramique, etc. Mise au point minimum: 24 cm. Tarif: 4000F.

Le **Panasonic NV-DC1000** est un petit appareil (L90 X H60 X P32) autorisant une résolution de 640X480 et permettant d'effectuer 16 prises de vue en mode super-fin ou 32 en mode fin et 94 en mode normal en JPEG. Il est équipé d'un socle facilitant la récupération des images sur un ordinateur. Tarif: 2990F.

Fujifilm propose un appareil photo numérique alléchant: le **FinPix 700** (appelé aussi MX-700). Il intègre un capteur de haute qualité (1,5 million de pixels), un écran à cristaux liquides, un viseur et une optique haute résolution (170 lignes/mm). La définition atteint 1280X1024. Tarif annoncé: 4600F au Japon pour le moment.



Montage virtuel

Du nouveau du côté de **SATV** à Vire (14). Premièrement, un concurrent direct du Casablanca: le **Magic 2000**. Celui-ci est est un produit évolutif et permet l'acquisition (CCIR 601 en 720X576) en PAL, SECAM, NTSC, YC voir DV et la restitution PAL, NTSC, YC voir DV. Il est vendu 19990FTTC avec un écran 15 pouces et en version 8 Go. Deuxièmement, un produit haut de gamme pour le montage numérique instantané et dédié à la production BETA et numérique: **Adrenaline**. Il fonctionne sous NT et offre une capacité de base de 20 Go. Tarif non-communiqué.

Amiga

Un logiciel que je souhaite vous proposer en test prochainement: *Visual FX pour Image FX* (cf illustration). Ce programme s'inspire du concept de *Visual FX pour Lightwave*. Il s'agit en fait d'une panoplie d'effets de transitions trés simples à utiliser. A ce jour, quatre volumes de 20 effets chacun sont disponibles. Pour en savoir plus : <http://www.vionline.com/merlin/vfxifx.html>



Caméscope

JVC propose un nouveau caméscope DV : le GR-DVL 9000. Il est équipé d'un viseur couleur, d'un écran LCD et d'une batterie d'une autonomie d'une heure. Il dispose d'une fonction photo numérique. Tarif non communiqué. Je vous en avais touché deux mots le mois dernier.

Le Canon MV100 est le plus petit caméscope numérique présent actuellement sur le marché. Mode photo et vidéo, capteur 1/4 de pouce pour 570 000 pixels, une palette de sept effets numériques. Tarif 12000 F.

Calendrier

Le SATIS aura lieu à Paris, Porte de Versailles du 3 au 6 novembre 1998 dans le hall 4, totalement rénové.

Multimédia

La version 3.0 de *Quicktime* arrive pour Mac et Intel (95 et NT).

Un concurrent d'Encarta avec la sortie de l'Encyclopédie Hachette Multimédia (EHM). 100 animations vidéo, 100000 articles, 12 millions de mots représentant l'équivalent de 20 volumes pour un prix de revient avoué de 20 millions de francs.

Panasonic propose le premier DVD portable : le DVD-A10 pour 9990 F.

Hitachi quant à lui propose le premier DVD réinscriptible (un million de fois) : le DVD-RAM. Pour informations : <http://www.hitachi-eu.com>

Une nouvelle carte de compression et décompression MPEG-1 et AVI proposée par Vitec Multimédia au tarif de 4890 F.

Epson propose une Stylus Photo EX. Elle accepte le format A3 et les formats panoramiques et peut imprimer en 1440 X 720 dpi. On s'approche encore plus de la qualité photo.

Lecture

Les Editions Marabout proposent un livre sur la photo numérique qui s'appelle ... "La photo numérique". Un CD accompagne ce volume. Prix 140F. Un nouveau confrère est né. Il s'agit de l'hebdomadaire, *BROADCAST*, d'une approche assez orienté télévision et multimédia.



Monument Titler pour Casablanca

par Thierry Lamblot lamblot@club-internet.fr

La fonction titrage du boîtier de montage Casablanca présente certaines limitations et on ne peut que saluer l'arrivée d'un nouveau titreur: il s'agit de Monument Titler de ProDAD. La société Deltagraph'X nous a fourni un exemplaire du logiciel que je vous propose de découvrir ici.



Présentation

Le package se présente sous la forme d'un classeur d'une soixantaine de pages illustrées hélas en allemand pour la documentation et de deux disquettes d'installation. Fort heureusement, Deltagraph'X a traduit la documentation en français, une initiative qu'il convient de saluer tant les traductions sont rares en ce monde. La version testée ce jour est la 1.1 du 16.12.1997 sur un Casablanca 060 système 2.2.

Installation

Il est conseillé de déprotéger les disquettes d'installation et de les introduire dans le lecteur machine éteinte. Le Casablanca démarre donc sur la disquette numéro 1 et nous avons le choix entre l'allemand et l'anglais. Nous choisissons bien entendu cette deuxième solution puis un message nous demande de confirmer l'installation. Au bout de quelques minutes, la première disquette est installée et nous éteignons la machine pour installer la deuxième disquette.

Tour d'horizon

L'installation s'étant déroulée sans problème, nous redémarrons le Casablanca et constatons de suite qu'une ligne *Monument Titler* a été ajoutée sur l'écran de titrage. Nous sélectionnons ensuite une séquence vidéo, cliquons sur la fonction titrage, puis sélectionnons *Monument Titler* (MT) dans la liste de gauche et obtenons la page d'accueil de MT puis le premier écran qui est celui de saisie.

Ecran d'édition ou saisie

Celui-ci présente un écran de saisie dans sa partie supérieure et le clavier dans sa partie inférieure. Six icônes placées à proximité de l'écran de saisie permettent de paramétrer l'éditeur. Une loupe offre la possibilité de zoomer dans la page afin d'affiner les paramètres des polices (contours, ombres.etc..) Une icône en forme de grille affiche la source vidéo en incrustation dans la fenêtre de visualisation. Les autres outils agissent sur le texte entré (alignement, espacement entre les caractères ou kerning, interlignage et tailles des polices). On retrouve ces outils dans les autres écrans.

Ecran de dessin et de mise en page

C'est ici que l'on sélectionne la police de caractères en lui affectant les paramètres de son choix. Vingt-et-une polices et des symboles sont disponibles et la taille est réglable de 2 à 100. Il existe sur cet écran un menu appelé "groupe" qui offre les possibilités de réglages du type de polices, du style (trois choix d'italique et trois de gras) de contour, d'ombre et de perspective (effet 3D). Les options de contour sont assez impressionnantes: quatre épaisseurs de contour sont offertes en 26 couleurs avec une gestion possible de transparence. Des fractales, des images ou des dégradés sont affectables aux contours. Bien entendu, il est tout à fait possible de régler la direction des ombres ou des effets de perspective selon quatre options. Les possiblités offertes sont assez impressionnantes et ils important de ne pas surcharger la page de titre sous peine de masquer la page et d'altérer le message. La documentation est d'ailleurs assez claire à ce sujet.

L'écran des effets

Le vidéaste choisira entre deux types d'effets: les effets de fondu enchaîné (10 de disponibles: 8 effets wipe + 2) et les 28 effets de fondu. La première catégorie renferme en fait des effets de défilement ou scrolling et la seconde catégorie des effets d'apparition-disparition. Pour ces derniers, on affecte un effet d'apparition (IN) et un temps d'apparition, un temps d'affichage et un effet de disparition (OUT) et son temps de disparition. Il est important de passer au préalable par le menu "Zone" afin d'éditer la séquence qui recevra le titrage. En effet, la séquence entière sera affectée par le titrage. Je pense que la palette d'effets s'agrandira à l'avenir car il est tout à fait possible d'imaginer l'arrivée de nouveaux effets pour MT comme c'est le cas pour les effets du Casablanca.

Impressions

Les effets sont de qualité et l'incrustation remarquable. Il n'existe pratiquement aucune analogie entre MT pour Casablanca et la version dédiée au Draco. La version Casablanca semble avoir perdu la lourdeur de l'autre version, mais pas la qualité du rendu. Un seul regret peut-être, la présence un peu agaçante de la page d'accueil de MT à chaque fois que l'on rentre ou que l'on sort du logiciel.

En quelques heures d'apprentissage, le vidéaste devrait pouvoir tirer partie de toute la puissance de MT. La séquence de titrage de MT une fois calculée devient une séquence comme les autres et rien n'empêche de lui affecter un nouveau titre ou sous-titre, voire un nouvel effet, ou pourquoi pas un effet du Casablanca. Je vous laisse imaginer les possibilités infinies qu'offre un tel système. Grâce à son Monument Titler, ProDAD a ainsi palié à la légère carence du Casablanca en matière de titrage. Assurément un outil indipensable que vous devez offrir à votre Casablanca. Ce dernier devient un produit de plus en plus attractif et j'en apprécie de plus en plus le concept. Je tiens à remercier la société Deltagraph'X pour le prêt du logiciel et Alain et Michel pour m'avoir permis de squatter leur Casablanca. ■

***Temps de calcul :** 43 secondes pour un titre simple sur une scène de 2 secondes, et 2 mn 30 pour un titre "texturé" avec zoom avant*

Prix chez DeltaGraphX/CasaDraco: 1290F.

C'est quoi, un datatype?

Les datatypes sont devenus indispensables sur Amiga, et apportent, jour après jour, une plus grande compatibilité avec les autres machines qui nous entourent. Cet article est paru récemment dans le fanzine Amigazette, et nous remercions la rédaction de nous avoir permis de le reproduire ici.

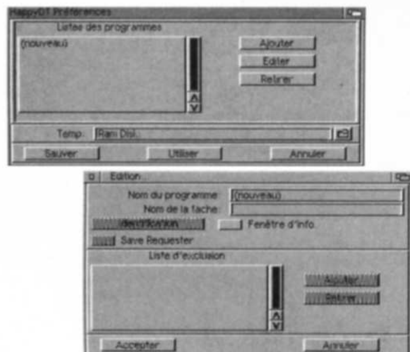


Les datatypes sont apparus sur Amiga avec la mise en place du système 3.0. Ils se situent dans les tiroirs Sys:Devs/Datatypes & Sys:Classes/Datatypes du Workbench. Ils permettent d'indiquer à tout logiciel qui est "au courant" de datatypes, la consistance exacte du fichier que vous lui donnez. Plus simplement, il va dire au logiciel: "Ben, voilà, c'est un fichier JPG qui a telle forme. A toi de le traiter en conséquence ".

Les Datatypes ne représentent pas uniquement des formats d'image, il en existe sur l'audio (Wav, MacSnd, Protacker, Aiff...), les anims (MPEGVideo, Cdxl, anim...), ou bien encore d'autres bien utiles (Font, NewIcon, HTML, Cli...).

Logiciels

Quand le Workbench 3.0 est sorti, le format d'image PNG n'existait pas. Cependant, par leur système de datatypes, les ingénieurs de Commodore avaient fait en



HappyDT

sorte que tous les nouveaux types de fichiers puissent être compris par l'Amiga, à condition qu'un programmeur se penche sur le problème et qu'il ponde un datatype de ce type. Une sorte de carte d'identité de fichier.

De nombreux logiciels utilisent les datatypes. Citons en vrac *ADPro, ImageFX, Personal Paint, Photogenics, ST Fax, AWeb,* etc... Cela permet de jongler avec de nombreux formats et de pouvoir se vanter à ce jour, d'être sur une plateforme qui a la possibilité d'afficher tous les formats de fichiers qui existent (BMP, TIFF, WAV, MPEG, et j'en passe...).

A noter que pour les logiciels qui ne comprennent que l'IFF (par exemple *DeluxePaint*), un DP nommé *HappyDT* (voir image) est sorti, qui permet à ceux-ci de pouvoir charger n'importe quel format en passant par les datatypes. Délire! :)

Multiview: l'usine à TOUT voir

Multiview est souvent associé aux Datatypes. Tout simplement, parce que c'est celui qui en tire le plus profit.

Savez-vous qu'avec Multiview, vous pouvez vous balader dans votre disque dur, visualiser une anim MPEG, ou bien lire vos pages HTML? Ca vous en bouche un coin!

Et oui, certains d'entre vous sont déjà au courant, mais sachez-le, Multiview peut tout voir à condition que le datatype adéquat soit installé correctement. Pour illustrer, je vais parler de deux datatypes qui méritent selon moi un petit détour:

● ***HTDS.datatype*** (voir image). Ce Datatype va relooker votre fenêtre *Amigaguide*, lui ajoutant des boutons supplémentaires, comme celui de recherche (à la manière de *SearchGuide*). Avec lui vous pouvez ouvrir une partition ou un tiroir avec Multiview. Vous allez avoir tout le contenu de votre partition, et vous allez pouvoir vous balader dans votre arborescence, comme vous le feriez avec *Directory Opus*, par exemple. Avec la possibilité de pouvoir afficher une image en cliquant simplement dessus. Ben oui, on vient de vous le dire, on est sous Multiview! C'est lui qui va afficher l'image et vous redonner la main quand vous cliquerez sur le bouton retour.

● ***HTML.datatype***. Tout récent, il permet de visualiser le contenu d'une page Web sans passer par un browser (brouteur, butineur). Certes, il ne fait pas le poids face à *IBrowse*, mais il est suffisant quand on veut regarder une doc' dans ce format. A noter, vous pouvez naviguer à l'aide des boutons hypertextes, comme vous le feriez avec votre Browser, ou sous Amigaguide.

Voilà, bien sûr il y en a bien d'autres. Signalons au passage, le nouveau *Sound.datatype* qui affiche la courbe du sample (configurable) plutôt qu'un vulgaire HP dans la fenêtre Multiview, le *Font.datatype* qui, comme son nom l'indique, vous permet de voir une police de caractères, ainsi que le decompres-



sor.datatype qui affiche le contenu d'une archive sans avoir besoin de la décompresser.

Vous le voyez, Multiview & les Datatypes n'ont pas fini de nous étonner et de nous faciliter la vie. Pensez-donc à mettre à jour les vôtres. ■

Mettez votre datatypes.library à jour

Si vous êtes un fan de datatypes procurez-vous le nouveau **datatypes.library** qui se trouve sur aminet à l'adresse util/libs/dtypes454upd.lha. Il comporte de nombreuses réparations de bogues et améliorations du library d'origine de Commodore.

Les utilisateurs de cartes graphiques ont besoin du v43 *picture.datatype* (util/dtype/PictDT43.lha) qui permet l'affichage d'images de plus de 8bits (256 couleurs) ainsi que de nombreuse autres possibilités qui n'existent pas dans la version 42 de Commodore et précédentes versions. Il y a également des mises à jour du *sound.datatype* et *animation.data type*.

L'installation de datatypes est facile, et souvent il y a un script d'installation fourni. Sinon, il faut copier le fichier qui se termine en ".datatype" dans le tiroir Classes/datatypes de votre système, et l'autre fichier, qui comporte généralement le nom du format qu'il traite, peut être copié dans le tiroir sys:devs/datatypes ou dans sys:storage/datatypes. Dans le premier cas, le datatype sera activé chaque fois que l'ordinateur est initialisé, dans le deuxième il faut double-cliquer sur l'icône pour l'activer. *-Bruce*

Java est là !

(mais pas encore en version graphique)

J'ai vu Java pour Amiga ! Le pire c'est que j'ai réussi à l'installer moi-même ! C'est vous dire combien il est simple de le faire! Voici une nouvelle d'importance ; ne vous y trompez pas une seconde: l'arrivée de Java pour l'Amiga est un grand événement pour notre machine !

Notre machine vient de briser tout à coup son isolement. Grâce à ce langage un argument de taille se range de notre côté: la compatibilité. Même si nous gardons une spécificité, un grand parc de logiciels nouveaux va s'offrir tout à coup à nous. Jugez plutôt:

- au début de cette année, 40% des sociétés aux USA avaient entamé leur conversion pour Java
- une première suite bureautique complète, d'un grand éditeur, vient de paraître et elle constitue pour ainsi dire la première véritable grande application commerciale.
- pour anecdote, à Montpellier, Java devient le langage de référence pour l'enseignement de la programmation objet. Cela signifie que les nouvelles générations de logiciels seront de plus en plus écrites en Java.

Ce mois-ci, je vous ai préparé deux petites parties: la première traite du premier contact avec KAFFE, l'autre reprend l'exemple que nous avions vu précédemment.

KAFFE

A l'adresse "http://java.sun.com/cgi-bin/java-ports.cgi" nous trouvons tous les OS supportant (ou qui vont bientôt supporter) Java. Si nous demandons les solutions pour notre machine, nous obtenons trois réponses:

- Haage & Partner Java port
- Finale Development Java port
- Kaffe, une machine virtual gratuit pour exécuter du code Java. Kaffe (http://www.kaffe.org/) étant un projet généraliste (multi-plateformes), il nécessitait d'être recompilé pour Amiga... Le 22 février, la nouvelle est postée sur l'Amiga Web Directory (http://www.cucug.org/aminew.html): quelqu'un l'a fait, et sur la page "http://members.tripod.com/~Politikill/" KAFFE est en libre téléchargement (freeware).

Comment faire? Il vous faut:

1- récupérer les deux archives java.lha et java2.lha qui sont les deux premières archives téléchargeables sur le site. En fait java2.lha est juste un oubli, il s'agit d'un fichier de quelques octets que l'auteur a oublié de mettre dans la première archive.

2- décompacter ces deux archives

3- copier le contenu du répertoire PootlesLibs dans votre répertoire LIBS:

4- ajouter les lignes suivantes à votre Shell-startup (dans S:) assign JAVA: "indiquez ici votre répertoire où Java se trouve" alias javac "Java:bin/kaffe sun.tools .javac.Main []" alias java "Java:bin/kaffe []" PATH Java: add

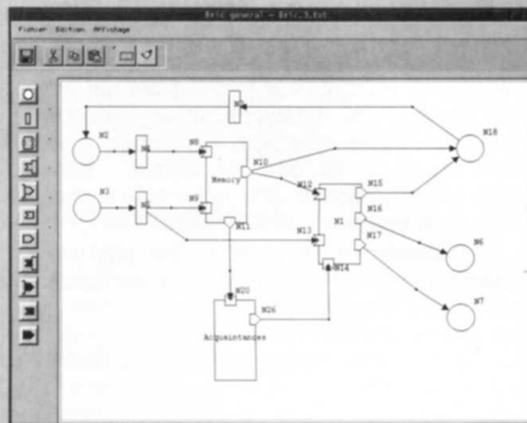
5- l'archive java2.lha vous a normalement donné un fichier CLASSPATH qu'il vous faut mettre dans le répertoire Pref:env-arc/ ou/et sys:env/ (je ne sais plus)

6- changer la taille de la pile dans les infos de l'icône de votre shell. (c'est à dire sélectionner l'icône, choisir "info" dans le menu "icône" du WB, changer la taille de la pile ("stack") en 64000)

Je n'ai fait que résumer les explications en anglais de l'archive, vous pourrez vous y reporter pour plus de détails...

Je n'ai pas pu essayer KAFFE encore, à part le classique "Hello Word". Je ne sais pas jusqu'à quel point cette machine virtuelle fonctionne. Mais je vais tester tout ça très rapidement (attention, dans mon langage, "rapidement" n'a peut-être pas la même signification que dans le dico!). D'autre part, je ne sais pas si KAFFE marche sur tous les Amiga. Si j'ai bien compris, la compilation a été faite pour un 1200 avec 30 et FPU (donc pour les configurations inférieures il risque d'y avoir des problèmes).

L'image en illustration est la capture graphique d'une des fenêtres de SEdit, que son auteur décrit comme étant "un éditeur et animateur générique de diagrammes" (ici son exécution est faite sous UNIX). C'est un des projets de recherche d'un enseignant du lirmm (Laboratoire d'Informatique, de Robotique et de Micro-électronique de Montpellier).



J'ai essayé sans succès d'ouvrir une fenêtre avec Kaffe sur Amiga. Andrew de Politikill m'a précisé que Kaffe n'a pas de support graphique, et n'en aura pas en attendant que quelqu'un écrive un graphics l-

L'EXEMPLE

Reportez-vous à l'exemple. Saisissez-le avec votre éditeur de texte. Appelez-le "source.java ". Lancez un shell. Compilez en tapant la commande "javac source. java". La compilation vous donne deux fichiers: "programme.class" et "alien.class". Le premier contient la méthode main(). Lancez l'exécution en tapant "java programme".

La dernière fois, je vous ai parlé de la méthode "destructeur". Elle n'apparaît jamais en Java... Ca fait partie des grands avantages de ce langage: la destruction des objets n'est pas à votre charge. Par contre, vous pouvez voir la méthode "constructeur"... Les attributs et les méthodes "public" sont accessibles de n'importe quel endroit du programme. Les attributs et les méthodes "protected" sont accessibles par la classe qui les contient et toute sa descendance.

3:source.java (1115 octets):

```
class alien
{
    /* ========= */
    /* attributs */
    /* ========= */
    protected int age;
    protected int taille;

    /* ======== */
    /* méthodes */
    /* ======== */
    public alien () // constructeur
    {
        System.out.println("Constructeur appelé");
        age=23;
        taille=168;
    }

    public int age() {return age;} // accesseur
    public int taille() {return taille;} // accesseur
    public void age(int nv_age) {age=nv_age;} // modifi cateur
    public void taille(int nv_taille) {taille=nv_taille;} // modificateur
}

class programme
{
    public static void main(String args[])
    {
        System.out.println("Instanciation d'un objet alien référencé 'Pierre'");
        alien Pierre=new alien();

        System.out.println("Age de Pierre (accès par méthode publique) : " + Pierre.age());

        System.out.println("Taille de Pierre (accès par méthode publique) : " + Pierre.taille());

        System.out.println("Vieillir Pierre de 5 ans");
        Pierre.age(Pierre.age()+5);

        System.out.println("Age de Pierre (accès par méthode publique) : " + Pierre.age());
        System.out.println("Terminé !");
    }
}
```

JavaScript (1)
par Philippe Gaultier
(gaultier@amiganews.com)

JavaScript pour égayer vos pages Web

Nous allons découvrir au fil de cette série comment quelques lignes de JavaScript peuvent être utilisées dans votre site Web. Le JavaScript n'étant qu'un "enhancement", tous les browsers pourront lire vos pages mais seuls ceux qui sont compatibles JavaScript utiliseront vos spécifications.

Le JavaScript c'est quoi ?

Contrairement à ce que pense beaucoup de monde, le JavaScript et le Java n'ont rien en commun. Le JavaScript est un langage interprété)dont on glisse quelques lignes de code dans une page HTML afin de la rendre plus vivante, alors que le Java est un langage objet qui permet de développer des applications entières.

Le premier Script

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Le premier Script</TITLE>
</HEAD>

<BODY>

<SCRIPT language="JavaScript">
<!-- On cache le code pour browsers
  qui ne connaissent pas le
  JavaScript
document.write("Notre tout prem ier
  script")
// fin du script -->
</SCRIPT>

</BODY>
</HTML>
```

Examinons de plus près les différentes sections de cette page. Passons sur les balises HTML, que vous maîtrisez déjà parfaitement, pour disséquer le script proprement dit. Tout script (quelque soit son langage) commence par <SCRIPT ...> et se termine par </SCRIPT>.

- SCRIPT language="argument" : argument prends ici la valeur "JavaScript".

En effet certains browsers peuvent prendre en charge d'autres langages tel que Visual Basic Script ou ActiveX.

Ensuite vient le corps du script encadré par un tag de début <!-- et un tag de fin --> qui cachent le corps du script aux browsers incapables de l'exécuter correctement.

Ici le corps se compose d'une seule instruction:

document.write("Notre tout premier script")

qui affiche sur un page HTML vierge :

Notre tout premier Script

Attention, nous ne sommes pas en C, donc pas de point-virgule à la fin de la ligne.

Tout semble statique, quel avantage par rapport au HTML?

Pour l'instant ce petit script effectue la même chose que

<P>
Notre tout premier script
</P>

mais le JavaScript est un langage de programmation (simplifié certes) et non de description comme le HTML. Il faudra donc étoffer cette commande pour y voir une utilité.

Les fonctions et JavaScript

De là vient l'utilité des fonctions car tout langage de programmation se doit de pouvoir réagir aux événements de l'utilisateur.

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>R&eacute;agir &agrave; une
  action</TITLE>
<SCRIPT>
function bonjour()
{
alert("Bonjour à tous !")
}
</SCRIPT>
</HEAD>
<BODY>

<FORM>
<INPUT TYPE="button" VALUE="Cliquez
  ici" onclick="bonjour()">
</FORM>

</BODY>
</HTML>
```

Nous ne nous occuperons pas du tag <FORM>...</FORM> qui permet de créer un bouton à cliquer (Denis Bucher le développera plus tard).

Dans ce script nous avons créé une fonction bonjour(). Cette fonction n'est pas exécutée lors du chargement de la page HTML mais seulement lors d'un click sur le bouton "Cliquez ici".

En effet l'événement onclick appelle la fonction bonjour() qui ouvre un boîte d'alerte avec le message : Bonjour à tous ! (figure 1). Par contre sous Voyager, qui ne reconnaît pas le JavaScript, seul le bouton est affiché. Le JavaScript ne pollue pas notre page HTML (figure 2).

Soyons un peu plus dynamique !

Notre fonction affiche une boîte de dialogue, mais pour l'instant il n'est pas possible de réagir à tout événement sans écrire une pléiade de fonctions. Il faut donc écrire du code réutilisable.

Il sera possible de réutiliser du code à condition de concevoir des fonctions "génériques" réagissant à des arguments tout comme dans les langages de haut niveau.

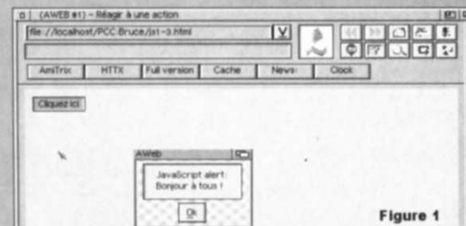


Figure 1

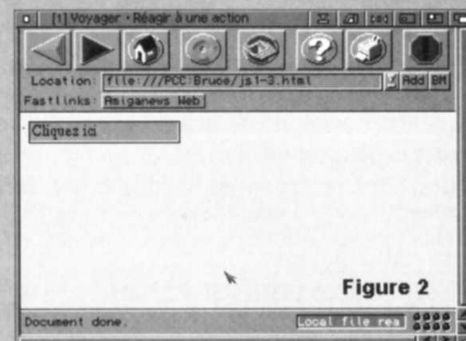


Figure 2

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>R&eacute;agir &agrave; une ac-
  tion sans multiplier le nombre de
  fonctions</TITLE>
<SCRIPT>
function bonjour(argument)
{
alert(argument)
}
</SCRIPT>
</HEAD>
<BODY>

<FORM>
<INPUT TYPE="button" VALUE="Bonjour" on-
  click="bonjour('Bonjour a tous')">
<INPUT TYPE="button" VALUE="A bien-
  tôt" onclick="bonjour('A bien-
  tôt')">
</FORM>

</BODY>
</HTML>
```

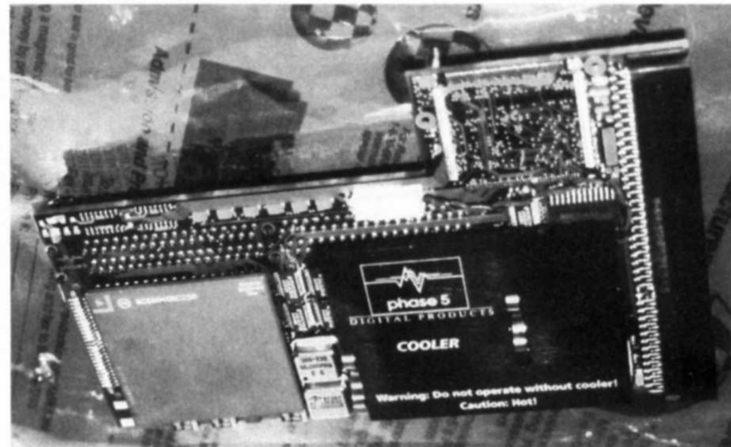
On se rend compte que le JavaScript ressemble a du C interprété adapté à Internet. Ainsi, tout comme en C, il est possible de mettre plusieurs arguments séparés par une virgule.

C'est sympa mais que fait-on avec ?

Dans le présent article je vous ai présenté quelques fonctionnalités de JavaScript afin de vous donner un avant goût de ce que l'on peut créer.

A partir du mois prochain, nous nous plongerons plus en avant dans les objets reconnus par JavaScript ainsi que les structures de test. Nous suivrons la ligne tracé par mon collègue Denis Bucher. Nous verrons donc l'objet document et ce qui concerne les images.- PG *(MigaMad)*

1ère rencontre avec la Blizzard 68040/PPC603e



Matériel testé: Blizzard PPC 603e+ 160Mhz / 68040-25 Mhz avec SCSI

Après un email de mon revendeur me disant que la Blizzard PPC était arrivée, j'ai sauté au plafond, je me suis empressé de débrancher mon Amiga et j'ai mis le cap sur Bruxelles. Arrivé chez Génération Amiga, Carlo Curatolo me présente la jolie boîte tant convoitée.

Ma configuration

Tout d'abord, je vous présente ma configuration; si quelqu'un a la même machine que moi, il ressentira la même chose que moi. J'ai un A1200 avec une Blizzard 1230-IV (68030) avec FPU et SCSI, le tout à 50 MHz avec 32 Mb RAM (2 x 16 Mb), sans carte graphique. J'ai une alim de Tower Micronic (230W, je crois).

Il me semble important que vous sachiez quelle est ma config, car un utilisateur de processeur 68060 qui teste cette carte, risque d'être un petit peu déçu et c'est normal: il y a une grande différence entre le 040 et le 060.

L'installation du hardware

Je dois avouer que j'ai été extrêmement paresseux, ce sont les pros de chez Génération Amiga qui ont installé la carte, je me suis contenté de regarder. Cela n'a posé aucun problème; ouvrir le 'miga, retirer le SCSI et retirer la 1230. Suite à leurs bons conseils, je leur ai fait installer deux petits ventilos pour le disque dur. En effet, mon disque dur chauffe déjà beaucoup et avec le PPC, il chaufferait davantage. Ensuite, ils installent la Blizzard PPC avec la RAM sans aucun problème. On referme le tout et tout démarre comme d'habitude.

MemTest

	PPC	68040	Le PPC va x fois plus vite
Copy	20.08 Mo/s	6.15 Mo/s	3.26
Read	89.28 Mo/s	25.25 Mo/s	3.53
Write	63.29 Mo/s	19.45 Mo/s	3.25

Benoit

Nom fractale	PPC	68040	Le PPC va x fois plus vite
all_the_way_out	0.25 s	5.29 s	21.16
awesome	0.57 s	16.43 s	28.82
seahorse2	3.92 s	1 min 57.06	29.86
bluepattern	4.15 s	1 min 52.14	27.02

Wildfire

Test	PPC	68040	Le PPC va x fois plus vite
Conversion en YAFA	57.18 s	57.56 s	Négligable
Scale + twirl en 2D	10.04 s	22.68 s	2.26
pow_CubeWaterHalve	4.92 s	13.26 s	2.69
magnetWave3D	5.66 s	14.76 s	2.61
Water3D	4.98 s	13.32 s	2.67

Candy PPC

Test	PPC	68040	Le PPC va x fois plus vite
choccy	1.34 s	50.74 s	37.86
shinyMetal	2.01 s	1 min 27.92	43.74
ChromeShadow	1.37 s	30.38 s	22.17
purple goo	11.66 s	5 min 55.48	30.49

L'installation chez moi

Un petit paragraphe pour cette installation quand même, car il faut vous dire que mon Amiga est dans une armoire avec tout le barda. Donc, rentré chez moi, je dépose la bête dans son antre, je branche tous les câbles. (Remarque: pour le SCSI, la fiche de sortie à l'arrière est maintenant de norme SCSI2). J'allume l'alimentation (18 h 40) et je fais un peu joujou, j'essaie mes programmes habituels et je lance un petit rendu dans Imagine. Et là, à exactement 19 h, alors qu'Imagine est à 15%, plantage général. C'est dû à la chaleur des processeurs, et plus particulièrement la chaleur du 040: il y a sûrement moyen de s'en servir comme pierrade. Petit bricolage à la MacGyver (surélévation de 4 - 5 cm) et je reboote la machine. Au bout de 15 minutes, bang, replantage. Et là, un copain m'a prêté un petit ventilo de 5 cm sur 5, je le place verticalement sous l'Amiga près de la trappe. Ca y est, le système est stable comme avant.

L'installation des logiciels

Sur cette partie-là, comme avec le matériel, aucun souci. J'insère la disquette System Disk, je double clique sur Install et goal, c'est OK. Idem pour le SCSI grâce à la disquette SCSI Disk. Je suis tout content, tout fonctionne.

Je ne sais pas si la SCSI est accéléré, mon disque dur n'est pas SCSI. Sur la chaine SCSI, il n'y a que mon scanner, mon CD et mon Zip. Elles fonctionne très bien. C'est du Fast SCSI 2 comme sur la Blizzard 1230, 40 ou 60. Je donne maintenant le CD, fourni avec la carte, à manger à mon 6x. Je ne m'étends pas sur ce qu'il y a en détail dessus, car dans les grandes lignes, la fouille est identique à celle du mois dernier (nr 111 pg 18).

Le CD

Voici les quelques différences entre l'article du mois passé et mon test. *Benoit* et *Isis* refuse de se lancer car il n'y a pas de Cybergraph'X. Je bondis sur le téléphone et appelle Génération Amiga qui m'informe qu'avec les dernières versions de Cybergraph'X 3, le Cgx est émulé par le PPC par le driver CgxAga. Après installation de Cgx, tout fonctionne, je verrai ces softs en détail plus loin. *LWShow*: impossible à lancer, car CgxAga émule une Cybervision, oui, mais pas au dessus du 8 bits. Autre précision: *ArtStudio*, *ElasticDreams* et *PPCmpeg Player* fonctionnent *(pour Myke et Seb: PPCmpeg est un player de son MPEG et non de vidéo MPEG)*. Voilà, c'est tout ce que j'ai à dire. Voyons le PPC à l'usage.

Les softs PPC

Les softs qui sont sur le CD:

● *Lw Show:* dommage que le CD soit en minimum 15 bits, les machines sans cartes graphiques ne peuvent pas en profiter. (-)

● *VDoom*: impressionnant, plus rapide qu'une Playstation! A tomber par terre, ça va tellement plus vite en plein écran (même parfois trop) que le 040. Dommage que VDoom nous ramène rapidement à 0 Km/h car la version que j'ai, plante constamment. La version Hires, je n'ai jamais réussi à la lancer mais bon, passons. (+/-)

● *Mem Test*: sans commentaire, regardez le petit tableau, les résultats sont éloquents (+)

● *Benoît:* merveilleux ! Dommage que ce ne soient que des fractales, mais on peut imaginer des jeux géniaux avec cette puissance de calcul. Regardez une fois de plus le tableau. (+)

● *Isis PPC:* Isis en code 040 donne 1.6 img / s, avec le PPC (carte graphique émulée) Isis donne 10.6 img / s. Ce qui est plus qu'acceptable quand on n'a pas de carte graphique. (+)

● *Music In:* je ne sais pas trop à quoi ça peut me servir mais ce que je sais:

quelle différence de vitesse ! La version M68K, je l'ai rebootée pendant qu'elle travaillait, tellement elle était lente. Avec le PPC je n'ai pas dû attendre, alors que c'est le même son, avec les mêmes paramètres. (+)

● *Lha PPC*: un peu décevant, on est en droit d'attendre une plus grande différence. Entre le 040 et le PPC, elle est faible. Entre un 060 et un PPC, elle est nulle. Cela vient sûrement du fait que le code n'est pas assez optimisé pour PPC. (-)

● *Art Studio Pro:* pas de différence énorme mais petite accélération. Pour lire et cataloguer 10 img JPG, en code 040, il faut 50 s et en code PPC, il faut 40 s. Selon moi, c'est aussi un problème d'optimisation. (+/-)

● *Elastic Dreams:* déception totale, il fonctionne, mais chez moi il plafonne à 2 img/s en anim, chez Génération Amiga, il tournait à 25 img/s sans problème. (Config chez Generation Amiga: A4000 Cyberstorm PPC 604e 200Mhz + 68060 50Mhz / 64 Mb, disque dur 4.55 Go Ultra Wide SCSI Atlas-2 (9.6 Mb/sec), Carte graphique Cybervision 64 4Mo.) Il y a des chances pour que ce soit dû à l'affichage. C'est quand même décevant pour quelqu'un qui n'a que l'AGA. (-)

● *Wildfire:* Accélération en proportion avec les opérations, pas flagrante mais elle est là; remarquez aussi que ce n'est qu'une version démo, la version complète est nettement plus rapide en PPC. Jetez un oeil sur le tableau. (+)

● *XPK:* Décevant, c'est comme LHA. Les librairies ont été légèrement optimisées pour le PPC mais pas le reste, l'accélération est donc minime ou nulle (-)

Voilà pour les softs du CD que j'ai triturés, maintenant, jetons un coup d'oeil sur quelques autres programmes.

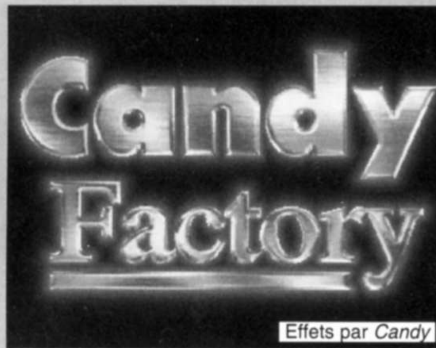
Les autres softs

● *Quake PPC:* alors là, la différence est flagrante, à vue de nez, il tourne à 20 img/s, ce qui est suffisant pour jouer. C'est plutôt encourageant quand on voit QuakePlayer096 plafonner à 3 ou 4 img/s sur le 040. (+)

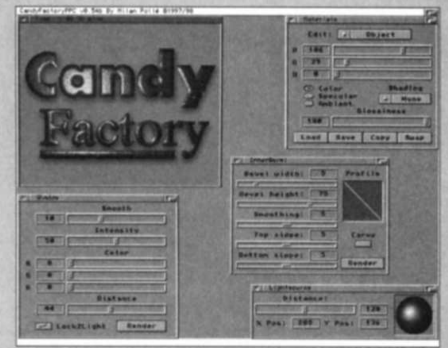
● *ADoom PPC:* dégoûté, il est plus stable que VDoom mais quelle lenteur; à fenêtre égale, ADoom sur mon 030 va plus vite que la version PPC (-)

● *Frogger:* c'est le même genre qu'Isis, avec la même anim MPEG, il obtient plus ou moins les mêmes vitesses qu'Isis (+)

● *Candy PPC:* j'ai laissé le meilleur pour la fin, voilà un soft rapide mais aussi utile ! (pour les graphistes et les Web designers). C'est génial ! Regardez ces images. En plus, jetez un coup d'oeil au tableau. C'est vraiment mon coup de coeur. (+)



Effets par *Candy*



Quand j'ai fait mon test sur la PPC, j'ai pris d'assaut la minette (Aminet pour les incultes) et j'ai raflé tout ce qui portait les trois petites lettres magiques "P" "P" "C". Plusieurs de ces softs n'étaient pas très concluants et quand j'ai décompressé l'archive lha de Candy, rien ne me laissait penser que j'allais découvrir un bijou. Voici un petit descriptif.

Une fois l'archive décompressée, je double clique sur l'icône Candy et là, mon 'miga me dit: "Impossible de lancer l'outil" ou quelque chose dans ce genre. Je passe par *Directory Opus* et je constate qu'il n'existe pas de fichier Candy; il faut en fait choisir la version que l'on désire utiliser: 020, 030, 030FPU, 040 ou 060. Après avoir renommé la version 040 et enlevé ce petit surplus de caractères, je quitte Directory Opus et Candy se lance comme une grande fille après mon double-clic.

Maintenant, je découvre (et oui, je n'ai pas lu la doc) un logiciel de graphisme super sympa, très utile pour les Web Designers et très bien optimisé pour le PPC (voir tableau de test). Candy est un logiciel qui, à partir d'un masque, réalise plusieurs effets graphiques magnifiques et entièrement configurables. Voici les différentes possibilités:

● rajouter des allures de matériaux autant pour le masque, autant pour le fond.

● paramétrer une source de lumière qui détermine les effets lumineux (comme dans une scène 3D)

● rajouter un bevel (les 3Distes savent de quoi je parle) qui donne du relief aux lettres

● calculer des ombres portées et douces (de manières très réalistes)

● rajouter du flou comme les halos lumineux des réverbères par temps de brouillard

● rajouter une texture noise, c'est-à-dire comme des petites vagues dans l'objet ou dans le fond.

Les petits reproches que je peux formuler: c'est que je n'ai jamais réussi à charger une image plus grande que du 320 * 256 dans le masque, et le petit nombre d'effets disponibles (la quantité n'y est pas mais en tout cas, la qualité est présente). Ce que j'ai trouvé génial, c'est la qualité de l'optimisation PPC et la prise en main du programme, très vite: on fait ce que l'on veut avec Candy. Et alors, le top du top: FREEWARE ! Je ne saurais trop vous conseiller d'aller le télécharger immédiatement et d'encourager l'auteur dans son développement. ■

Ed: une deuxième image réalisée par Candy se trouve sur la page Edito.. Test prochainement.

Conclusion

Je suis content de cette carte et je suis même un peu malheureux de devoir la rendre faute de budget (et oui, étudiant et donc fauché!). Sinon, la carte en elle même je ne peux rien lui reprocher, si ce n'est que le 040 est en chaleur. Personnellement, quand je l'achèterai, je la mettrai dans un tower car, dans la trappe d'origine, ça va, mais ce n'est pas la panacée. C'est le seul reproche quant au hardware. En effet, les accès sont rapides, pas de problème avec le SCSI, le PPC est un avion,... enfin bref, génial !

Mes gros reproches seraient pour les logiciels qui ne sont pas réellement optimisés pour le PPC (sauf quelques uns comme VDoom, Candy, Benoit...). C'est un peu dommage, car ça casse l'ambiance.

La conclusion générale est spéciale; je m'explique: la carte en elle même est géniale mais dans l'état actuel des softs, la note est revue à la baisse. (La note hardware représente la carte dans l'absolu et la note Hard + soft représente l'état actuel des développements)

Conclusion générale:

Hardware: 85 %
+ rapidité
+ accès RAM
+ installation
- chauffe du 040

Hard + soft: 55 % (en ce mois d'avril)
+ certains logiciels boostent
- les mauvaises optimisations
- le manque de soft PPC

Un grand merci à Génération Amiga (Bruxelles - Belgique) pour le prêt et pour les très bons conseils et aides qu'ils m'ont apportés. Email: genamiga@arcadis.be

Ed: Le mois prochain, encore deux tests Blizzard PPC, par Pascal Willano et Ben Yoris.

CLUBS

02 Ultr'Amiga, 37 Impasse Paul Langevin, 02430 Gauchy. Tél 03 23 64 40 18, FAX 03.23.64.12 21
06 Amigazur Club, 33 rue Joseph Flory 0615020 rue Contant, Cannes la Bocca, tél 93 90 84 51, tél 94 53 72 88
06 ASOA audiovisuel, montage sur Draco, infographie sur Amiga Tél 06 68 60 70 82
08 Amiga Club Ardennais 30 chemin des Romains 08200 Sedan 03 24 27 03 42
10 Club Informatique F.S.E Lycée de Lombards, 12 Av des Lombards BP 766 10025 Troyes Cédex 25 82 58 34
13 VAV Video 165 rue Breteuil 13006 Marseille Tél: 91 53 10 10
13 Frontieres Informatique 52 rue d'Italie 13006 Marseille tél 91 42 83 07
17 Club Oleron Informatique, 13 Bd Daste 17480 Chateau d'Oleron
17 le 4A - Mr Georget Stéphane 124 av de la Libération, 17220 Croix-Chapeau. Tél 05 46 01 94 77 (après 17h)
18 KLUB Amos France jeudi et vendredi après-midi BP 133 18003 Bourges Cédex Tél 48 65 14 56, Fax 48 24 83 75
22 microtel club, Comité d'Animation de Robien, Place de Robien, 22000 St Brieuc
24 Amiga Back, 9 rue Louis Blanc, 24000 Périgueux. Contact foul@perigord.com ou hotamp@perigord. com
26 Triple A, association dont le but est de supporter l'Amiga en France et plus principalement en Drome-Ardèche. Pouvons répondre à toutes les questions. Cotisation 100F. Lotissement Les Aurores, 26800 Portes-les-Valence. Tél 04 75 57 74 36. Email davyd.rey@wanadoo.fr, triplea@mygale.org
26 CLUB Informatique de Montélimar, 29 Boulevard du Général de Gaulle (impasse Teste), 26200 Montelimar, tél 04.75.53.01.48. email: cim.club@infonie.fr. Ouvert tous les samedi de 14h00 à 19h00.
30 Association Micro Quest - Amiga Club de Nîmes, 20 Rue Anaïs, 30230 Rodilhan - Tel: 06 14 12 60 45 - Tel/RTC: 04 66 20 47 82 -
Email: Club,amiga30@hol.fr
31 Club Amiga St-Orens, réunion tous les jeudi soir à partir de 20h. Pour tous complément d'informations contact par minitel où modem tél 61 39 11 47- 7j/7 - 24h/24.
31 Alliance Micros, réunion tous les premier samedi du mois à 14h, Contacter Yves Labre, 2C rue Charles Beaudelaire 31270 Cugnaux, tél 61 92 30 70
33 BUGSS user group Bordelais La Maison des Associations, 19 rue Pierre Whien, 33600 Pessac. FAX 05 56 46 36 49, email buggs@chez.com
33 Club CIFL (Club Informatique Familiale et de Loisir), Pour tout renseignement: Mme Dubaquier Marie-Suzette 58 Av de la Libération 33380 Mios Tél 56 26 42 75.
35 Rennes Amiga Club, BP 1832, 35018 Rennes Cedex 7. Tél 99 79 27 78,
Email rac@cybera.anet.fr
35 Club ALI (association Lécousse Informatique). Ecole Montaubert, 14 rue de la Dussetière, 35133 Léousse. Tél 99 99 52 81
37 Pixel Art 4 avenue du Général de Gaulle 37000 Tours. Web: www.creaweb.fr/pixel-art
38 Espace Info MJC de Vienne 11 quai Riondet (2ième étage) 38200 Vienne. Rens. MJC de Vienne 74 53 21 97
38 International Amiganetwork Club c/o AN DER BENDE Le quai Jacques M. 38160 ST. Antoine l'Abbaye. Tél et fax: 04 76 36 44 28 Extension 1024 - 3615 INFODEX code IANC
40 CIM 26 r Dulamon, 40000 Mont de Marsan tél 58 06 25 24
45 Club AMIS 6 rue des Capucins 45650 ST Jean le Blanc. Tél 38 52 97 39. Sammy@hol.fr
54 Association Over AGA, 2 rue du Tram, 54230 Chavigny. Tél 03 83 47 63 19. Email overaga@id-net.fr, www.id-net.fr/~overaga
54 Association MANOR Loi 1901. Contact: DIASIO Joseph, Quartier Mermoz, BT-D2 1èr étage, 54240 Jooeuf.
57 Alpha Club Informatique Sarrguemines Foyer Culturel, 3 rue J.Roth, 57200 Sarreguemines. Tél 87 95 25 03
59 Association Micro Loisir, 22 place Vauban 59370 Mars en Baroeul Tél 20 04 40 49
59 Ordileers Club Informatique, 9 bis rue du Géneral de Gaulle 59115 Leers. Tél 20 82 95 36 (sam 14h-18h, dim 10h-12h)
60 Atacom Picardie 44 rue du 1er Septembre D-60290 Cauffry - France tél 44 69 28 97.
62 Club Informatique CORTEX, ouvert tous les samedi de 14h à 18h. 4 rue Mallet Stevens, BP 653, 62228 Calais.
64 Micro Informatique Club d'Anglet 59 52 34 03.
67 Club Micro-Loisir 2 rue Kleber 67300 Schiltigheim tél 03 88 62 90 43
67 Association AMIGrAff - Club informatique Amiga - 17, rue Erckmann Chatrian 67400 Illkirch - Graffenstaden. Tel: 03.88.66.57.21
72 ATOL, William Laurent, 8 rue du parterre, 72000 Le Mans, Tel 43.86.01.59
73 Interceptor 13 av J Jaurès 73000 Chambery
76 Esigelec, Club Amiga 1 rue du Maréchal Juin BP14 76131 Mont Saint Aignan CEDEX, bureau des élèves. Tél 35-52-80-37
76 Guru Amiga Club du Havre (Gach), 85 rue de la Bigne a Fosse, 76620 le Havre. Tél 35 48 37 12.
76 C.V.I Club Vidéo Iformatique 3 rue Michel Yvon - 76600 - Le Havre - Tél 35.22.86.94
77 Microtel Club, Ecole Pasteur 64 r du Gal de Gaulle, 77000 Melun, tél 60 68 67 83
77 Infelec Centre Socio-Culturel "Les Margotins" 93, rue du Général Leclerc 77330 Ozoir La Ferriere tél 64-40-12-73
77 CMOS BP37 77860 Quincy-Voisins
78 Corsaire Production. Association spécialisée dans la technique et la recherche en vidéo et informatique. Contact (joindre 1 timbre) Corsaire Production, 71 rue des Perrons, 78130 Les Mureaux. Tél & Fax: 01.30.91.40.34. http://www.perso.hol.fr/~corsaire E-mail: corsaire@hol.fr
81 Microtel-Club d'Albi 1 Av du général Hoche 81013 Albi CEDEX
83 Association AMIGAzette 83, 67 rue Messager, 83200 Toulon. Tél 0494.611.443, 0494 89.50.97, email amigazette@toulon.pacwan.net, web www.netlinker.com /amigazette. Editrice fanzine AMIGAzette.
92 Amiga 1000 Defenders 47 Av G Peri, 92500 Rueil Malmaison
92 Simon Informatique. Cercle d'utilisation A5000. Boite Postale n°11 92235 Gennevillier Cedex
93 Microtel Club Gagny, CMCL 21 av. des Verveines, 93220 Gagny. Tél 43.88.08.30
93 Club France Micro, BP 55 93390 Clichy S/bois Cédex

BELGIQUE

1160 Club Européen Amiga, M.J.A - 1979-1981 Chaussée de Wavre. B-1160 Bruxelles. Tél INFO ++(32.2) 6.72.36.65 EXT 0256 - 3615 INFODEX (code) CEA
4610 (Beyne) Amicale des Amateurs de l'Amiga - aide - contacts-échanges (sans but lucratif) Tél 04/361.12.53, email a.a.amiga@skynet.be
7500 Club P.A.C.T. BP94, 7500 Tournai
7120 GCCL-MICRO, club Amiga en Hainault. Siège central et section de Vellereille 064-33.79.46, section de Manage 064 45 83 18, section de Mons 065 34 89 27
Amiga Belgian Club (ABC) 067/33.11.1 (Soignies & sa région) 06/28.57.70 (Ath & sa région)
Amiga Club Bruxelles. Tél +32.2.332.44.20, GSM +32 75 248 948, email: frederic.merchiers.@ping.be

QUEBEC

Club Amiga Montréal (CAM) 3501, Côte Ste Catherine #212 Montréal, Québec H3T 1Z8
Club Amiga du Quebec, 5430 15e avenue , Montréal, QUEBEC CANADA. Web: http://www.moebius.qc.ca/CAQ, BBS : CONTACT PLUS (514) 684-7500, ou Pheonix BBS (514) 338-3798. Réunion tout les seconds jeudi de chaque mois de 19h a 20h au centre communautaire de Monkland.
Club Amiga de Quebec, 2580 Robert-Giffard, Beauport, Québec, (Canada) G1E 4H2. Web: www.total.net/~ nimdchenier/claq/ Tél: Jocelyn Desroches (418) 622-1837. Réunions aux trois semaines, le samedi 13h30 à Télécom 9 au 150 René-Lévesque Est, Québec.

SUISSE

1000 Amiga Multitask Force, Sections Lausanne, Monthey, Jura. Adresse: Amiga Multitask Force, CP 297, Bergières, CH-Lausanne 22. Page WEB: http://www.mcnet.ch/amiga
1205 International Computer club Genève - Michel Matthey 8 rue Hoffman, 1202 Geneve
1219 Club Informatique du Lignon Amiga/Mac. 51, rte du Bois des frères, tél 022 970 02 66, BBS 022 970 02 61
1223 GoniSoft CP 309 1223 Bernex, serveur multilignes 022-757-6587
2882 Amiga-Club Suisse Romande, CP 83, 2882 St-Ursanne

ESPAGNE

Club Usuarios Amiga Zaragoza - Apdo. 246, 50.080, Zaragoza. E-mail: cuaz@arrakis.es

SUISSE

Si vous êtes en Suisse vous pouvez vous abonner à *A-News* pour 11 numéros pour la somme de 100FS.
Envoyez votre paiement uniquement par CCP libellé à A-News à :
A-News, CCP No 12-25868-1
1203 Genève.

Abonnements et anciens numéros

ABONNEMENTS

France métropolitaine	11 numéros 360F	6 numéros 196F
Etranger	11 numéros 365F	6 numéros 199F

Service Rapide

DOM	11 numéros 370F	6 numéros 199F
TOM	11 numéros 450F	6 numéros 245F
Autres pays	11 numéros 495F	6 numéros 270F

Pour l'étranger (sauf la Suisse et la Belgique), paiement par mandat postal ou carte bancaire uniquement. Pour la SUISSE, voir l'encadré ci-dessus pour paiement par CCP. Les CHEQUES BELGES sont acceptés (libeller NewsEdition). Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre ***AmigaNews*** envoyez-nous votre demande sur papier libre ou photocopie.

ANCIENS NUMEROS

Les anciens numéros sont tous disponibles aux prix suivants (variable selon la quantité commandée): 1 à 10 journaux, 15F par journal; 11 à 20 journaux, 14F par journal; 21 à 30 journaux, 13F par journal; 31journaux et plus, 12F par journal **(ajouter participation timbre: 15F pour la France métropolitaine et 30F pour l'étranger quel que soit le nombre de journaux commandés)**.

Oui, je m'abonne pour ..... numéros **à partir du numéro 115 (Septembre 1998)**

pour la somme de ....F

Nom...Prénom.................................

Adresse...

....

N° de CB...EXP..............

Envoyez votre règlement à l'ordre de NewsEdition SARL à : ANews abonnements, 12 Rue Barrière, 31200 Toulouse, France. Ou par téléphone (pour commandes par CB) au +33 (0)5 61 47 25 67, ou FAX au +33 (0)5 61 47 25 67 ou par email à l'adresse anews@amiganews.com.

LISEZ NOTRE AVERTISSEMENT PAGE 2 DE CE JOURNAL

Les petites annonces sont payantes sauf pour les abonnés. Elles doivent nous parvenir avant le 12 du mois pour parution dans le numéro suivant à l'adresse: AmigaNews Petites Annonces, 12 rue Barrière, 31200 Toulouse accompagné de votre règlement par cheque ou carte bancaire à l'ordre de AmigaNews. Tarif 25F la PA de 50 mots maximum + 10F par ligne supplémentaire. Envoi par FAX possible au 05 61 47 25 69.

CHERCHE:

Urgent carte pour Micro VAX II en particulier la carte contrôleur pour les disques durs (la référence semble être M7555) contacter Laurent au 04 50 94 44 18 le week-end (dépt74).

Nos bons vieux jeux d'arcade pour Amiga OCS/ECS (A500/A2000): R-Type,X-out/Z-out (et autres shoot'em-up), Boulder Dash, Bubble Bobble, Puzzle Bobble (s'il existe?), PacMan 3D(nom exact?il y a 4 tableaux, et le PacMan peut sauter) me proposer une liste: Pascal 04 94 78 53 72 (dépt 83).

Amiga 4040 sans écran - Tél: 01 43 73 94 45 (dépt 75).

VENDS:

Amiga 4030 + FPU, RAM 10Mo, HD 250Mo, CDROM x2 + moniteur Microvitec 1942 + Wordworth 3.1 + DPaint, etc. Parfait état. 4500F. Vente séparée possible. Contacter Eddy au 01 60 65 41 35 (dept 77).

A3000 25Mhz 10mo/100mo + moniteur multisynch 1950 + moniteur 1084s + imprimante MPS 1270+ carte 24bits Archos AV24+ tv paint + logiciels pro + revues prix: 3000F (dd à changer) - Tél: 05 61 91 07 95 - mail grepaux@ worldnet-fr (dépt 31).

Amiga 4030 + fpu 33mhz + 16mo +hd (2.1go 120mo) +cd 4x + 2 lecteurs (880, 1.7) + écran M1538s (15 pouces) et Amiga 4040 + carte graphique EGS + écran 1960 - Tél: 03 27 92 75 44 (dépt 59).

Amiga 600 avec DD 80M +2M de chip et 4M de fast + horloge le tout: 1000F CD aminet du 7 au 19,Set 1,3 et 4 et divers autres: 50F pièce - Tél le soir 04 68 22 91 66 (dépt 66).

Zorro 2 micronik rev 5.43 (la dernière) + option vidéo + CV64/3D et son scan doubler, le tout: 2700F cause poss seulement 2 emplacement Sim, Ech 4*8Mo sim contre 1*16Mo EDO. Tél Julien: 01 30 40 16 31 ou mail: sebju@club-internert.fr (dépt 95).

Amiga 4000/40 10Mo HD 120Mo carte vidéo vision 24 logiciels 2D-3D son(studio 16) Scala: 6000F - 2 magnétoscopes SVHS Panasonic 5700 + éditeur AG570: 13000F + régie panasonic MX30: 12000F + Genlock GSTGOLD pour Amiga: 1500F - Tél: 01 46 65 94 77 (dépt 94).

A4000/30 68882 16mo DD 1,2go cd x4 moniteur 1084S Canon bjc4100 vidéopilot V320 Glock vesone TT2 divers tb état: 13000F - A2000 wb1.3 moniteur 1083S sans DD: 700F - Tél: 05 62 16 28 96 (dépt 31).

A4000/40 12Mo HD 420 Mo moniteur 1084 carte SCSI 2 sorties RVB: 4500F - Tél: 06 03 01 61 77 (dépt 18).

Amiga Unix Commodore (system V R4) utilisateurs illimités+carte graphique A2410 (Lowell board pour affichage de X11 en couleur)+ boitier switch pour permuter les affichages le tout: 1500F ne fonctionne que sur A3000 standard ou A2000 avec contrôleur A2091 par contre il y a 150Mo de sources (dont X11R5) il faut un streamer pour le charger puisqu'il est sur bande magnétique - Tél matin jusqu'à 14h: 05 59 22 31 13 à partir de 14h: 05 59 43 83 68.

Cybervision 64/3D: 1200F - ScanDoubler: 400F - AdaptVidéo A1200: 250F - ZIII micronik: 2300F - matériels précédents garanties 6Mois - GVP1230 4Mo: 600F - GTS30 incrustateur: 500F - ecran1084: 600F - Eric, David 03 44 73 29 82 18h ou eparache@pcmedia.fr (dépt 60).

Aminet 21,22,23 (50F l'unité) + Aminet set 4,5 (100F l'unité) + quelques logiciels originaux (prix à débattre) + boites de rangement 100 disquettes (prix à débattre) + disquettes vierges (prix à débattre) - Tél:06 60 31 64 28 (le tout en parfait état) (dépt 92 et76).

Pour Amiga 2000/3000 carte vidéo IV24 composites: 6000F - Streamer 3070 Amiga 150Mo + 7 bandes: 2000F - action replay MK3: 300F - jeux disks complets (role, avent): 30F à 100F - 300 revues Amiga +disks faire offre - magnétoscope 8mm Sony EV-C3E neuf: 2000F - Tél:01 43 73 94 45 (dépt 75).

Amiga 2000B + carte accéleratrice 68020, 3mo, 2 lecteurs RomSwitch automatique 1,3 - 3,1 (WB 3,1 Dpaint IV + nombreux jeux et logiciels) +imprimante noir et blanc C-130-SK: 2000F à débattre - à partir de 18h30 Tél:01 43 97 19 20 (dépt 94).

Picasso 2: 900F - DCTV: 600F - CD32+SXI (4/120): 1800F - VLAB ext: 900F - Blizzard A1260/32: 2800F - Communicator: 300F - Amas (midi+par): 300F - Tél: 04 68 81 38 44 (dépt 66).

Carte Archos Avideo 24bits + TvPaint Avideo (avec dongle) + Opera (anim): faire offre - MSP800 de Satv (TBC, genlock incrustateur amiga/pc, gel d'image, transcodeur, correcteur vidéo BLS/RGB) multistandards (RGBS, YUV,S-VHS, composite palsecam): 6000F ou échange contre Amiga 3000T - Tél: 05 61 27 06 20 après 19h.

A1200 + DD 120Mo+ GVP1230 turbo 2/50Mhz/copro 18mo + contrôleur IDE-SCSI + souris + logiciels: faire offre - Tél Emmanuel: 03 21 74 53 40 (dépt 62).

A2000 B - dd 20mo - moniteur 1084S 2 lecteurs - imprimante couleur LC10 nombreux logiciels, jeux, revues: 1200F - Tél: 01 39 19 46 20 (dépt 78).

Amiga 4000T 68040 sur WarpEngine 28Mhz SCSI-2 ram 16Mo ext. 128Mo. rom 3.1. DD Ide720MO DSS3.0 et Scala MM400 avec dongle CD-Rom 4* SCSI moniteur Microvitec: 10000F - Scanner à plat Epson GT6500 format 21/29.7 en 24bits &600DPI valeur neuve 9200F sacrifié 3000F - Genlock-TBC Satellite & télévision MPS800 révisée en janvier 1998 (facture) entrée et sortie Pal&YC et 23 broches Amiga: valeur neuve 16000F vendue 8000F - Camescope DV numérique marque JVC avec socle de montage : 9000F - Table de mixage Videonix MX1 digitale 220 effets spéciaux, ckromakey, Gel d'images, 4 entrées YC et Pal audio/video, contrôle auto et manuel des effets & GPI achetée 14000F vendue 8000F état neuve dans emballage d'origine - moniteur Sony 12cm cristaux liquide: 1500F -Tél HR:04 76 46 59 07 ou port:06 80 73 52 78 (dépt38).

A1200 HD 80Mo Ram 6Mo + pgs + scanner 256 Tgris + Access - Tél: 03 20 76 57 88 ap 18 heures (dépt 59).

A1500 (ZIII, SCSI) + blizzard 1260 16Mo + HD 2,1 Go IDE + CDROM 4x + ZIP interne SCSI + moniteur 1438S + imprimante BJ200 + nbs jeux, logiciels, magazines et CDs Amiga TBE (presque tout neuf): 13000F à débattre - Tél 03 86 50 78 57 Nicolas (dépt 58).



Beaucoup d'activité et pas trop de pannes !

Un mois de Mars très correct par rapport à ce début d'année! Un seul crash disk Aminet annoncé, toujours chez nos amis ricains. La technologie les lâcherait-elle? Ou est-ce un système RAID sous WinNT? Toujours est-il que cela n'a eu presque aucun effet sur les sites miroirs. Les téléchargements y ont été nombreux, beaucoup de mises à jours, comme à son habitude, les programmeurs Amiga sont très actifs, et deux ou trois nouveautés très prometteuses, comme AmiCAD testé ci-dessous.

Les mises à jour

● **Virus Checker v1.4** : a repris du service avec cette nouvelle version. Quelques nouveaux virus sont détectés et désactivés (je n'ai pas vu un seul virus pointer le nez sur ma machine en quatre ans, mais bon...). (vht-vc14.lha>

● **Cybergraphx v3 r70** : Le support AGA est maintenant intégré. Petite déception, il s'agit juste d'une facilité permettant aux applications d'ouvrir un écran 8 bits AGA comme s'il s'agissait d'un écran Cybergraphx. Le HAM 8 n'est pas supporté, et aucune accélération n'est à noter (le driver appelle les anciennes fonctions de la graphics.library).

● **PC-Task v4.4** est arrivé. C'est une update, il faut donc PC-Task 4.3 pour en profiter. La compatibilité a encore été améliorée, et il doit être techniquement possible d'utiliser Windows95 sans trop de problèmes. (Je n'ai pas essayé et je n'essaierai pas).

● **VDescent** : Version beta de descent pour virge (le processeur 3D de la CV64/3D). VDescent est le premier programme à utiliser les capacités 3D de cette carte, il était temps ... Espérons que d'autres suivront! Je pense en tout cas que la distribution de la librairie 3D de phase 5 (cgx3dvirgin.library) ainsi que CyberGL en natif virge ne tarderont plus maintenant.

MUSIQUE TEMPS REEL

Musicline Editor v1.15

S'il y a bien quelque chose que je ne supporte pas sur les micro ordinateurs, ce sont les musiques/modules à base de samples bruts ! Manque de bol pour moi, 99% sont conçus de cette manière ... La philosophie de Musicline editor est différente. Ici, à l'instar des synthétiseurs, les samples sont considérés comme une base de travail et non comme une fin en soi. Chaque instrument est en effet constitué d'un sample sur lequel vont se greffer divers effets temps réel. Ceux ci sont relativement nombreux : enveloppe, vibrato, tremolo, arpegiateur, phaser, résonance, filtre, un faux chorus, ainsi qu'un morph entre plusieurs samples. Là ou MusicLine editor est très fort, c'est que les paramètres de tous ces effets peuvent évoluer dans le temps, rendant le son très dynamique.

En écoutant les musiques fournies en exemples, on se rend compte de deux choses : primo, ça sonne beaucoup mieux que les habituels modules protracker ou autres, secundo, l'auteur n'a visiblement aucune prétention musicale ! En regardant d'un peu plus près, on s'aperçoit que les samples ne font pour la plupart que 256 octets et que ce sont les effets qui font tout...

Pour le reste, Musicline editor est un tracker 8 pistes, classique, bien conçu et parfaitement fonctionnel sur lequel je ne m'étendrai pas. Je finis en précisant quand même que les effets temps réel prennent un temps CPU conséquent (40% d'occupation sur mon 68040/25). Vivement un nouveau standard hardware pour le son ...

+ L'approche dynamique du son, le tracker
- Il manque un effet reverb/echo
Auteur : Christian Cyréus
ShareWare : 130 FF
Configuration : OS 2.0+, Processeur rapide
Où : mus/edit/mline115.lha
Taille : 497 Ko





● **AmiWeb2c v2.1** : Il s'agit d'une distribution complète de Tex et des utilitaires qui vont avec. C'est un portage de Web2c 2.1 provenant d'UNIX. A réserver aux amateurs. Attention, l'archive est gigantesque !

● **CanonDisk v3.98b** : Canon est une des rares sociétés qui continue de distribuer des drivers Amiga avec ses produits. Remercions-en les vivement. Le support pour les BJC 80, 250, 4300 et 4650 a été ajouté.

● **ixemul v47.2** : répertoire dev/gcc. De très nombreux bugs ont été supprimés et la librairie supporte maintenant le pOS. A télécharger absolument pour

les utilisateurs de cette librairie. (pas toujours très stable, il faut bien le dire)

● **MetaView v2.4** : Cette nouvelle version offre la possibilité de créer des slides show via Arexx, ajoute le support des flèches dans les fichiers DR2D et DSDR, et améliore l'importation des polices CGM.

● **MpegA Player v2.55** : Quelques améliorations du player comme l'affichage du titre du fichier MPEG, de la duré totale du fichier ou encore l'affichage des informations liées au fichier MPEG Audio.

● **Amiphone v1.93** : a été recompilé en SAS/C 6.58. Le programme supporte maintenant AHI.

● **Cocktail v1.25b** : Optimisation de certaines procédures, ce qui accélère le logiciel.

● **Collector V3.3** : voit apparaître une aide en ligne et l'utilisation optimale de la surface du rectangle allouée à chaque image.

● **DAlmanac v39.6 :** Digital Almanac, logiciel d'astronomie, continu de prendre de l'embonpoint, plus de 8Mo. Il profite de nouvelles références d'étoiles, et de quelques bugs en moins.

● **DigiBoostPro v2.18** : Voit apparaître le format MP3 (Mpeg Audio layer 3) pour la compression des instruments. L'auteur a d'autre part supprimé l'utilisation des timers des CIA.

● **GeoWorld v1.04** : est maintenant localisé en anglais.

● **Plotter 3D v3.30** : c'est vu alléger de quelques bugs, il peut maintenant charger complètement les objets TDDD, et offre deux nouveaux modes d'affichage en temps réel.

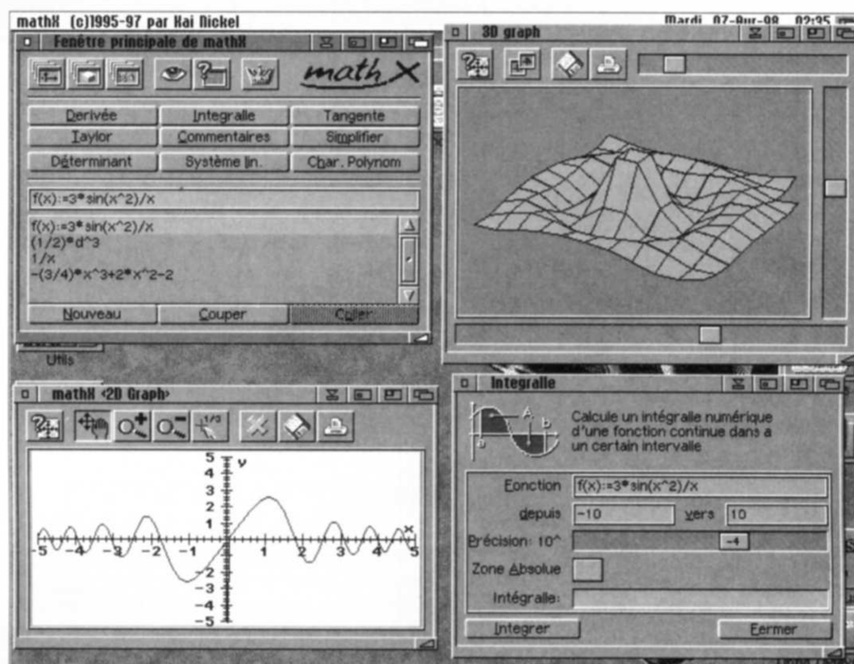
● **ppazip v0.5** : propose un montage sans buffer de ligne et avec une mountlist pour Zip PC.

● **PrintManager v39.7** : se voit alléger de quelques Bugs.

● **Scantek v3.9** : Améliore le support des scanners Mustek ScanExpress 12000SP et 1200III SP

● **SongPlayer v1.2** : profite de quelques bugs en moins; d'une localisation, d'AppIcons et AppWindows, d'une lecture aléatoire, d'un mode intro pour lire uniquement les 10 premières secondes de chaque morceau, du support XPK et d'un port Arexx. ■

LE PROF DE MATH



MathX V1.2b

MathX est un outil d'analyse mathématique qui pourrait se révéler très pratique pour tous les matheux qui passent des nuits blanches devant leur Amiga (l'abus d'Amiga nuit gravement au sommeil !). En effet, il vous permet, après lui avoir injecté une quelconque fonction mathématique tout droit sortie de notre esprit farfelus, de calculer aussi bien sa dérivée que son intégrale, sa tangente en un point, ou encore, d'en déterminer une approximation par le polynôme de Taylor. Il se targue aussi de vous "commenter" la fonction sur un intervalle défini : il calcule les Extremums, les symétries, etc...

Bref, il est particulièrement complet et pour ceux qui ne seraient pas encore tout à fait satisfaits, sachez qu'après avoir passé vos petites formules à la moulinette de MathX, vous pourrez à loisir les admirer dans une fenêtre 2D où 3D et ceci sous tous les angles imaginables; en plus, si vous avez une imprimante, vous pourrez vous faire de jolis posters :-)

Enfin, sachez qu'il possède une interface Arexx ce qui peut se révéler très pratique pour tous ceux qui savent programmer ce langage.

Mathx, bien qu'étant dans une version bêta, est surprenant par sa qualité de réalisation ainsi que par sa superbe interface graphique (merci MUI) et sa simplicité d'utilisation.

+ Rapide et beau, en français, support Arexx
Auteur : Kai Nickel
Shareware : 20$
Config : Os2.0, MUI 3.3 et 2Meg de Ram
Où : Misc/mathX120.lha
Taille : 290 Ko

PACKS D'ICONES

AESicons 10

Les packs d'icônes sont légions sur Aminet, rares par contre sont ceux qui méritent seulement le coup d'oeil. Bonne nouvelle: voici le tout dernier pack de la série AES et ses 160 nouvelles icônes au format NewIcon 32 couleurs.

La qualité des AESicons n'a jamais cessé de s'améliorer depuis les débuts, et ce pack-ci ne déroge pas à la règle. Le style reste l'habituel isométrique un peu trop propre et froid à mon sens, mais spécifique à NewIcons. On trouve des icônes pour tout et n'importe quoi, je ne détaillerai donc pas le contenu ici. Ce pack est en tout cas un gros plus pour tout Workbench digne de ce nom, surtout accompagné des neuf premiers du nom.

+ Un pack de très bonne qualité
- Le style isométrique 'tracé à la règle'
Auteur : Phil Vedovatti
Freeware : merci philou
Configuration : Workbench 32 couleurs, NewIcons V4
Où : pix/nicons/AESicons10.lha

VIEWER POUR CV64/3D

CyberPipView

Voici, comme chaque mois, l'habituel test du viewer d'image :-) Celui-ci présente une particularité qui est, elle, tout à fait inhabituelle. CyberPipShow peut en effet afficher des images true-color sur des écrans 8 bits.

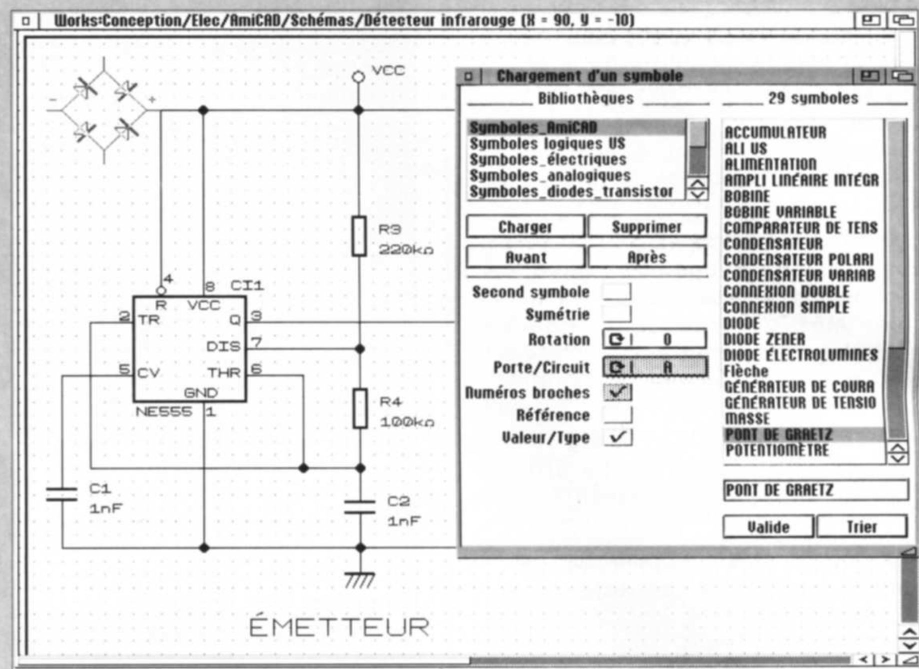
Rien de nouveau, me diriez vous! Détrompez-vous. Loin de tramer les images, CyberPipShow les affiche en 65000 couleurs dans une fenêtre. Mieux, le redimensionnement de la fenêtre provoquera le redimensionemment instantané de l'image (véritablement instantané). En fait, CyberPipShow s'appuie sur le hardware de la CyberVision64/3D au travers de la cgxvideo.library. Cette carte offre en effet des fonctions câblées qui permettent l'affichage d'une image 16 bits 'à la volée' lors du rafraîchissement écran (un peu comme les sprites avec le chipset Amiga). Dès lors, peu importe la résolution de l'écran, l'image est directement mixée avec le signal vidéo. Le redimensionnement est, de plus, pris en charge par le hardware de la carte. Ces fonctions sont prévues à l'origine pour jouer des animations en plein écran, indépendamment de la résolution et du nombre de couleurs, sans surcharger le processeur et le bus vidéo (par exemple une anim MPEG 320x200 sur une écran 800x600 8bits).

Au chapitre des défauts, quelques bugs graphiques apparaissent de temps en temps (bugs du processeur équipant la CV64/3D), et la résolution de l'image semble ne pas pouvoir dépasser 640x400 (une image 1024x768 sera affichée avec une résolution de 640x400). La carte PicassoIV offre des fonctions similaires, mais n'est apparemment pas encore supportée par la cgxvideo.library (à vérifier). Les prochaines cartes graphiques de Phase V devraient profiter des mêmes fonctionnalités.

+ Le hardware de la CV64/3D
- Les limitations du même hardware

Auteur : Stephan Rupprecht
Freeware
Configuration : CV64/3D, CyberGraphX V3, Datatypes
Où : gfx/board/CyberPipView.lha
Taille : 7ko

ELECTRONIQUEMENT VOTRE



AmiCad V1.1

Attention! Je vous préviens tout de suite, car certains comme moi n'en croiront pas leurs yeux en voyant le bijou qu'est AmiCad, logiciel destiné à tracer des schémas électroniques. En effet, il laisse loin derrière lui tous ses concurrents tellement ses possibilités sont nombreuses et bien pensées. Mais rentrons dans le vif du sujet:

Dès son lancement, AmiCad laisse apparaître une fenêtre avec un logo et, en cliquant à droite et à gauche, on devine que la gestion des symboles est très performante puisque d'un simple double clic je peux aisément modifier la taille ou le type de n'importe quel trait.

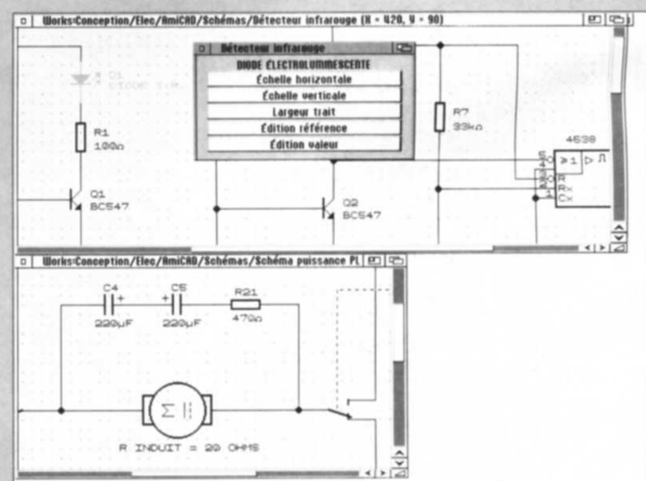
Chargeons un exemple, histoire de s'amuser un peu. Première remarque, le logiciel est en français ce qui est très agréable. Bon, je choisis le détecteur infrarouge. Ensuite, je me promène un peu dans le menu et là, première bonne surprise: le pas de la grille sur laquelle on vient "coller" les composants est réglable.

Je charge un composant et je reste ébahi devant la multitude de composants recensés. On trouve de tout: des portes logiques (symboles Euro et US), des circuits TTL, des interrupteurs, des prises mono/triphasé, etc... Bref, tout ce dont on peut rêver!

De plus, lors de la sélection d'un circuit, on voit apparaître en haut à gauche le symbole du composant, ce qui permet de bien vérifier son choix. Après l'avoir placé, je double-clic dessus, ce qui me donne accès aux réglages suivants:

- Echelle Horizontale/Verticale pour agrandir le composant
- Largeur du trait
- Edition de la référence : vous pouvez associer une référence à chaque composant; R1 pour une résistance, etc...
- Edition de la valeur: 100, 200Ohm, etc..
- Numérotation des bornes si votre composant en possède, une porte ET, par exemple.

Les composants sont gérés comme des objets entièrement paramétrables sur lesquels on peut même faire des symétries ou des rotations. On peut alors relier les composants entre-eux par des



fils dont on pourra également gérer l'épaisseur ou le type: continus, pointillés, type bus, etc... Ce qui est particulièrement fort, c'est qu'en déplaçant un composant qui est déjà câblé, les fils seront réarrangés en conséquence; une fonction très utile!.

Le menu édition offre quant à lui les fonctions habituelles à ce genre de logiciel: copier/coller, effacer, doubler/diviser la taille des composants, ou encore les regrouper. En plus, comme vous pouvez travailler en simultané sur plusieurs fenêtres, vous pouvez à loisir copier un objet dans l'une et le coller dans l'autre ce qui permet de gagner pas mal de temps.

Les Macros ARexx fournies avec AmiCad sont elles aussi très utiles. Vous pouvez par exemple insérer un cartouche, zoomer. L'une d'entre-elles est extrêmement puissante, puisqu'elle vous permet de faire une recherche par nom. Vous tapez le mot "résistance" et AmiCad sélectionne alors toutes les résistances de votre schéma.

C'est enfin dans le menus Préférences que vous pourrez définir la taille de votre page de travail, ou la police de caractères, ou encore la palette. Sachez tout de même qu'AmiCad dispose également de quelques outils de dessin classique tel que cercles, ellipses, etc.. Enfin, avec la fonction texte vous pourrez titrer tout vos schémas. L'impression n'est pas en reste non plus, puisqu'il est possible de régler le ratio pour pouvoir ajuster le dessin à la page d'impression.

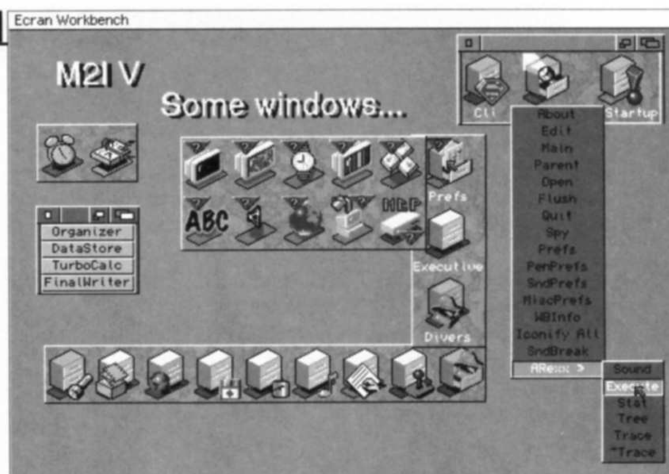
En conclusion, AmiCad est LE Logiciel que tous ceux qui veulent faire du design de carte sur Amiga doivent posséder tant il est convivial et complet. On se rend compte que l'auteur s'est vraiment donné du mal pour en faire un soft dont l'utilisation est très intuitive. Bref, c'est une petite bombe que je vous invite à télécharger car il faudrait un article de trois pages pour décrire ses possibilités. Il possède encore quelque défauts de jeunesse (la première version est sortie en début d'année) et il peut encore être grandement amélioré! Mais, il vient combler un vide logiciel de l'Amiga et ce avec brio. Si son auteur continue sur cette voie, on est en droit d'attendre un très bon logiciel de design électronique.

+ Travail sur plusieurs fenêtres , bibliothèque de composants impressionnante, supporte ARexx, les composants sont paramétrables
- ne gère que les nombres entiers pour l'ajustement de la grille.

Auteur: Roland FLORAC
GiftWare
Configuration: OS 3.0 + Bgui.library V39
Où: Gfx/Edit/AmiCAD_1.1.lha
Taille: 287 Ko

ICONE LAND

M2I v5.73



M2I, à la manière de Toolmanager, vous permettra d'exécuter des programmes en utilisant une interface graphique du plus bel effet. L'interface se présente sous forme de fenêtres dans lesquelles on peut définir des boutons (icône ou texte) liés à des répertoires ou des programmes du disque dur. Il est ainsi possible de recréer toute une arboressence virtuelle, de façon à accéder plus rapidement aux programmes.

Tout est configurable de A à Z. Vous pourrez ainsi modifier le fond des fenêtres avec une image ou un motif, définir des boutons en icône ou texte. A chaque bouton, vous pouvez choisir le type de l'application (Workbench ou Shell), lui assigner un son, un raccourci clavier... L'interface de configuration du programme est très simple à utiliser, très intuitive! Pour les paresseux, le drag'n drop fonctionne à merveille, de façon à récupérer automatiquement icône et option de lancement du programme. Une option Autodir permet au programme de scanner automatiquement votre répertoire pour l'afficher sous l'interface de M2I. On peut ainsi naviguer dans son arborescence, soit au travers de fenêtres comme pour le Workbench, à l'aide du bouton gauche, soit comme dans un menu déroulant avec icônes, à l'aide du bouton droit.

Au final, un programme très attrayant qui permet d'accéder plus rapidement au programmes. Son interface de configuration est bien mieux pensée que celle de Toolmanager, et ses possibilités y sont aussi accrues! En somme, un très bon complément au Workbench.

+ Pratique a utiliser, grande possibilités de configuration.

Auteur : Thomas PIMMEL
ShareWare 50F
Configuration : 3.0+
Taille : 329 ko

GESTIONNAIRE DE RAD

Radman V0.9

Comme son nom l'indique, ce programme vous permet de "monter" des unités de disque RAD. Mais certains vont me demander ce qu'est un disque RAD? Disons que c'est une disquette virtuelle gérée en RAM, mais qui ne s'efface pas au reset de l'Amiga. Ce système bien pratique existe depuis les débuts de l'Amiga OS mais était resté assez difficile d'accès pour l' utilisateur lambda . Le seul moyen d'obtenir un disque virtuel plus gros qu'une disquette (soit 880 Ko), ou alors d'obtenir plusieurs disques virtuels, était de passer par son éditeur de texte favoris pour changer les paramètres de la mountlist (Fichier définissant les caractéristiques du lecteur virtuel.).

Heureusement, Radman est arrivé pour régler tous vos soucis quotidiens car il gère jusqu'à 9 disques Rad d'une taille allant de 320 Ko à 3487 Ko. Vous pouvez à loisir les monter ou les retirer sans perturber le système; vous pouvez choisir de les formater avec ou sans poubelle et en FFS ou OFS. Enfin, vous pouvez régler la taille du tampon mémoire alloué à vos disques.

En conclusion, Radman est le programme à posséder pour tous les fanas de DMS et pour tous les autres.

+ Simple et pratique
- ne force pas RAD à utiliser la FAST RAM

Auteur : Alan Graham
FreeWare
Config : Os2.0+
Où : Util/disk/Radman.lha
Taille : 52 Ko

Je tiens à remercier , Laurent Deneau, Renaud Houdinet <p6mip103@infop6. cicrp .jussieu.fr> et Steve Krieger qui ont participé aux tests des DP.

Si vous connaissez un DP qui gagne à être connu, si vous avez des commentaires à faire sur la rubrique, n'hésitez pas à me contacter par email <rubriquedp@amiganews.com> ou écrivez au journal qui transmettra.

Comment se procurer ces DP

*Sur Internet, par exemple avec un browser pointé sur l'adresse http:// wuarchive.wustl.edu/~aminet/, ou avec un logiciel de ftp sur l'adresse ftp.wustl.edu (il y a des miroirs un peu partout, y compris en France).

* Si vous n'avez pas d'accès internet, acheter les CD-Rom de la Collection Aminet, en vente dans quelques bonnes crèmeries qui font de la pub dans ce journal! Il faut compter environ deux mois avant que les logiciels dont nous avons parlé ici, se trouvent sur cédérom Aminet.

Roxane.24: (680x580, 1:1, x1)

ImageFX 3.0: "LE" programme de l'année du monde Amiga



Fig.1

UN TEST EN DEUX PARTIES

ImageFX n'a pas été testé dans *AmigaNews* depuis la version 2.0 (*ANews* N°78, page 18) par Lucas Janin. Malgré plusieurs tentatives, nous n'avons pas pu avoir la version 2.6 en test jusqu'à il y a deux mois, ce qui peut paraître étrange.

J'utilise ImageFX depuis la version 1.5 et il n'est pas de jour sur Amiga sans ImageFX. C'est mon programme de conversion, de recadrage, de montage, d'effets, d'animation, etc... C'est ce qu'*ArtDepartmentPro* aurait dû devenir s'il avait été muni d'une interface digne de ce nom.

On aurait pu croire qu'il s'arrêterait à la version 2.6, car déjà muni d'un enemble de fonctions tellement complet qu'on pouvait le considérer comme "terminé". Illusoire en vérité, car on peut toujours trouver des améliorations. La preuve en est avec cette version 3.0. Les premiers échos de chez Nova Design sont très encourageants pour eux, puisqu'ils avaient pronostiqué quelques centaines de commandes et qu'ils doivent faire face à des milliers.

Comme le logiciel n'a pas été testé depuis longtemps, je vais donc scinder mon article en deux. Un passage en revue pour ceux qui ne connaîtraient pas encore cette perle rare, et puis une présentation des nouveautés pour les habitués.



Fig.2

IMAGEFX 2.x

L'INTERFACE

S'il y a un reproche à faire au logiciel, à mon avis, c'est sur la présentation de son interface, qui n'était pas toujours la plus appropriée sur certaines configurations genre CyberGraphX et DraCo. Pas l'interface elle-même, mais sa configuration, car l'interface est on ne peut plus simple. Une fenêtre de commandes, une fenêtre de palette (facultative) et une fenêtre pour l'image. C'est tout (Fig.1).

Je vous préviens, ceci va être une longue énumération quasi-exhaustive, mais il n'y a pas de meilleure façon de voir ce que le programme peut faire. Et ce qu'il fait, il le fait bien.

La fenêtre Tools seule mérite notre attention, car elle contient toutes les commandes. Concentrons-nous donc sur elle (Fig.2).

En nous déplaçant de droite à gauche,

nous voyons, sous le voyant de progression des opérations, les gadgets de chargement, de sauvegarde, de préférences et d'adieu. Puis les options générales (Scanner Fig.4, Palette Fig.5, Boîte à outils Fig.2, Image rendue Fig.6, Impression Fig.7). A gauche, les outils et toutes les autres opérations.

CHARGEMENT, SAUVEGARDE ET PREFERENCES

Les formats suivants sont reconnus en entrée : *Abekas, Alias, ANIM, BMP, Datatypes, DCTV, DPIIE, FAXX, FITS, FLI, FlyerClip, Framestore (normal et 030), GraspDL, HAM-E, ICO, ILBM, IMG8, Impulse, info, INGF, JPEG (nrmal, 030 et 040), Koala, MacPaint, PBM, PCX, PDS_VICAR, PIC, PICT (normal, 030 et 040), PNG, PSD, QRT, ReCombine, Rendition, Scuplt, SGI, SoftImage, SunRaster, Targa, TIFF, VMEM, WaveFront, X11WD, YUVN.*

Question sauvegarde, ImageFX est très bien achalandé. Il peut sauver l'écran de travail, l'image rendue (c'est-à-dire dans un format spécial consistant le plus souvent en une réduction à un certain nombre de couleurs par registres), le tampon 24 bits ou un autre tampon, ceci dans les formats suivants : *Abekas, Alchemy RAW, BMP, Clipboard, FITS, Flyer Clip,FrameStore (normal ou 030), ILBM, ILBM + Alpha, JPEG (normal, 030 ou 040), PBM, PCX,PICT2, PNG, Rendition, Sculpt, SGI,SoftImage, SunRaster24, SunRaster32, Targa, Targa + Alpha, TIFF, VMEM, Wavefront, X11WD.* A ces formats s'ajoutent encore, pour les images rendues, *ANIM, ANIM7, DPIIE,FAXX, FLC, GIF, Icon, PIC,* et d'autres possibles écrits pas des tiers comme la collection très rapide "*HHFastImageFX*" de Helmut Hoffman, l'auteur de *CyberShow, PhotoAlbum* et de bien d'autres petites merveilles qui ont des liens particuliers avec ImageFX.

Pour les prefs, de nombreuses options sont disponibles (Fig.3)

SCANNER

Ceci renvoie à un module spécifique d'un scanner. Les scanners reconnus sont DigiView, Epson, FrameGrabber, FrameGrabber256, IVFG, JX100, ScanJet, Toaster, VLAB. On peut bien sûr avoir des tierces-parties comme dans mon cas, *ScanQuix*.

PALETTE

La palette proprement dite est une fenêtre séparée pouvant contenir de 32 à 256 couleurs par tranches de 32. Dans la fenêtre de réglages, qui nous intéresse ici, on y trouve bien sûr les trois curseurs traditionnels, mais, fait rare, ceux-ci peuvent être exprimés en RGB, HSV, CMY, CMYK, YIQ et YUV ! Voui, tout çà ! Ensuite, huit ensembles de couleurs dont le huitième est réservé à la palette de rendu. On peut bien entendu charger ou sauvegarder ces palettes, on peut copier, échanger, choisir au pixel près, les couleurs, ou faire un dégradé entre deux. On peut encore figer une palette ou définir une suite de couleurs (même huit en tout) pour des fonctions de dégradé.

OUTILS

En haut, une rangée de gadgets.

D'abord la forme de la brosse point, des possibilités d'inclusions ou d'exclusions de couleurs, ainsi que les options de grilles.

Viennent ensuite le tracé libre par point, la ligne droite ou le spline à trois points d'appui, le tracé libre en continu, le rectangle (ou carré) en contour ou en plein, l'ellipse (ou cercle) en contour ou en plein, le polygone en contour ou en plein, le remplissage, l'aérographe, le texte, la coupe ou copie de brosse qui peut se combiner avec certaines des formes qu'on vient de voir, et une fonction Undo (autant de niveaux qu'on veut).

Lorsqu'on clique deux fois sur certains de ces gadgets, une fenêtre d'options s'ouvre (Fig.10). Le mode oscille entre Normal, Assombrir, Eclaircir, Couleur, Coloriser, Cycle des couleurs, Saturation, Valeur, Adoucissement, Piqué, Addition, Feutre, Relief, Dispersion, Smudge, FingerPaint, Eponge, Craie, Fusain, Crayon, Aquarelle. Le style oscille entre Normal, Transparence du tampon, Transparence, Transparence alpha, Pantographe, Mandala, Fondu en entrée, Fondu en sortie, Minimum, Maximum, tout ceci avec un pourcentage d'effet. Alpha se positionne aussi en frisquet ou en texture. Le bord a les options Normal, AntiAlias, Fondu vers l'intérieur, Fondu vers l'extérieur (ces deux options sont un trésor précieux, avec le réglage d'épaisseur du fondu). Le type de remplissage peut être en Solide, Gradient vertical, horizontal, radial, en roue, en diagonales, en remplissage avec la brosse warp ou tile, en tuilage. A cette option, correspond le choix de la suite de couleurs pour les gradients. Puis viennent enfin Skew (décalage), Roughness (grain), et puissance du remplissage.

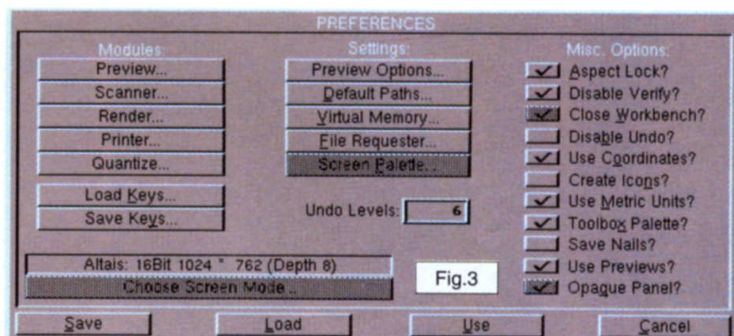


Fig.3

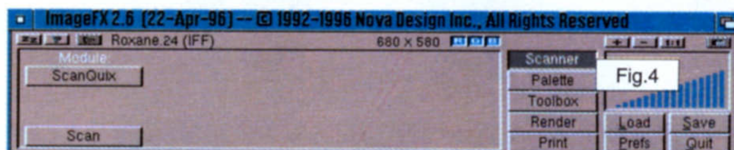


Fig.4

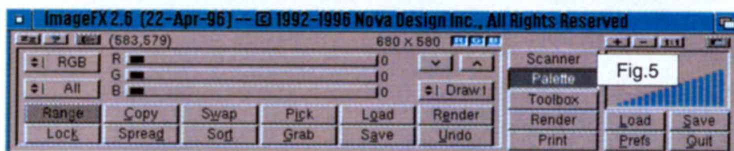


Fig.5

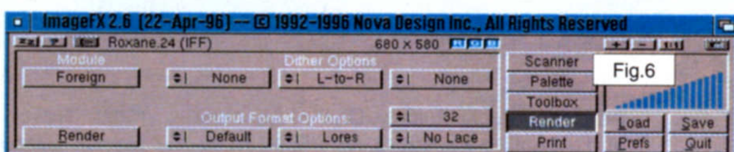
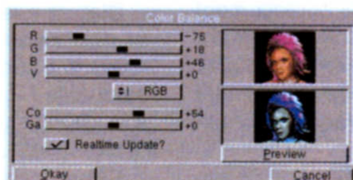
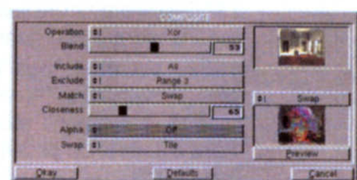


Fig.6



Fig.7





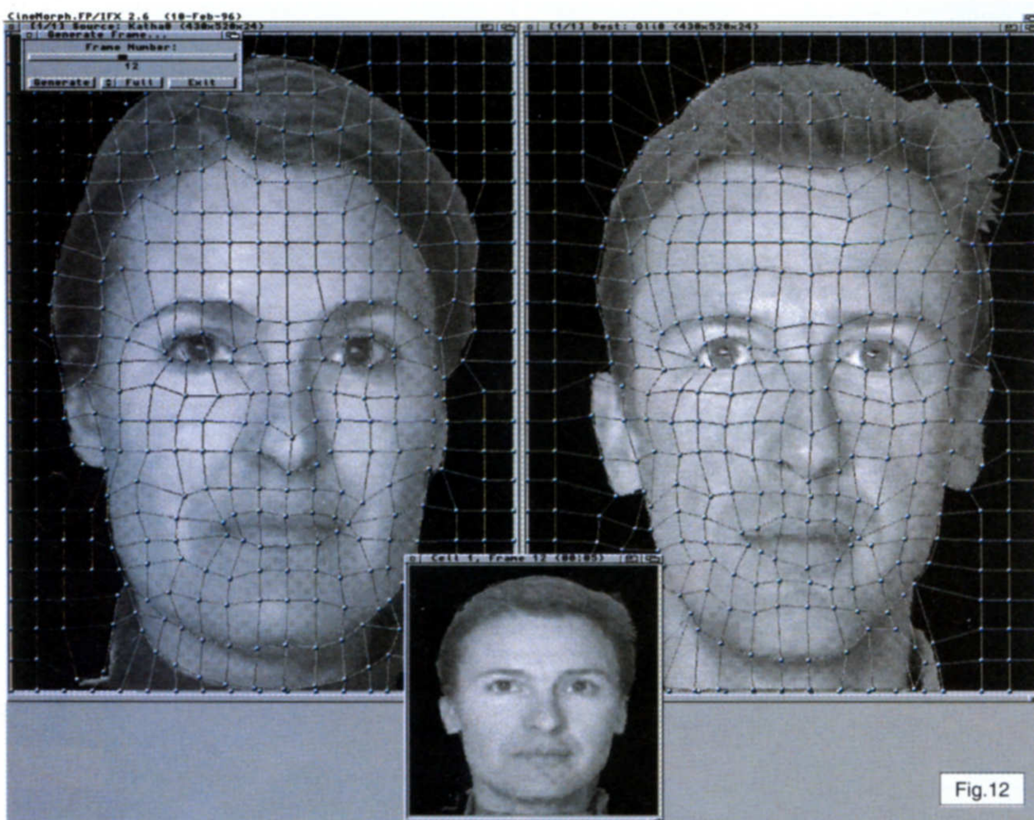
Figs 8 & 9

En bas, quinze gadgets qui renvoient à des listes de gadgets eux-même ouvrant une fenêtre avec ... des gadgets. En voici une liste :

le premier permet de choisir la zone de travail, plein écran, rectangulaire, ovale, polygonale, libre, en remplissage ou bien la brosse.

Balance (Fig.8), règle le rouge, le vert, le bleu, (ou le HVS ou le CMYK), la luminosité, le contraste et le gamma.

Composite (Fig.9) s'occupe de tous les mixages avec le deuxième tampon (il n'y en a que deux, le principal et celui de rechange, bien qu'on puisse en avoir d'autres mais d'accès moins immédiat) : Merge, Matte, Fast Matte, HSV Matte


Fig.12

Add, Substract, Multiply, Divide, Absolute add, Absolute Substract, Minimum, Maximum, Map, And, Or, Xor, Dissolve, Screen, Illuminate, Color, Softlight, Hardlight.

Transform s'occupe de Rotation simple 2D, de Rotation 2D complexe, de Rotation en perspective 3D, Flip horizontal et vertical, Miroir horizontal et vertical, de Déroulement horizontal et vertical, d'Afaissement, et aussi d'Entrelacement et de Désentrelacement.

Size est pour tous les changements de dimensions, redimensionnement (qualité réglable), recadrage, changement d'aspect de pixels.

Color a un choix très confortable d'options: Custom permet de redéfinir les couleurs grâce à des courbes. Négatif, Solarisation, Postérisation, Couleurs fausses, Conversion gris-couleurs, Conversion couleurs-gris, Conversion noir et blanc-gris, Demi-tons, Changements de couleurs, Antique.

Convolve présente toutes les convolutions souhaitables en matrices 3x3 ou 5x5 : Custom, Piqué, Piqué en masque, Flou, Flou gaussien, Flou de mouvement, Relief ombré, Détection de bord simple, Détection de bord complexe, Détection de bords importants.

Filter rassemble le Dynamic range, l'Egalisation par histogramme, la Limite de couleur, l'Anti-aliasing, l'Elimination de pixels isolés, le Filtrage vidéo, le Filtrage médian, le Retrait de grain, la Blance de couleurs et le Comptage de couleurs.

Distort a les options de Déplacement, de Distorsion par vagues, le Tourbillonnage, la Courbure, le Flou polaire, la Mosaïque, la Mosaïque polaire, la Sphérisation, l'Onirisation, la "Liquidification", la "Bullisation".

Effect fait les premiers pas dans l'étrange. Les possibilités sont monstrueuses et infinies : Effaçage de portions, Peinture à l'huile, Dispersion, Granisation, Application de textures, Paillage, Cristallisation, Etoile radiale, Halo lumineux, Effets de peinture, Tuilage Hockney, Eclairs, Grainage de film, Feu, Etincelles.

Buffer s'occupe des opérations de tampons : Création, Suppression, Remise-à-blanc (ou noir, ou couleur courante) de tampon, Chargement de tampon, Chargement du Clipboard, Grab d'écran, Open Magic (pour la communication avec certains programmes), Copie vers le tampon de remplacement, Echange des tampons, Redo, Table lumineuse.

Brush : Chargement de brosse, Chargement de nouvelle brosse, Chargement de brosse au Clipboard, Sauvegarde de brosse, Sélection de brosse, Grab d'écran comme brosse, Faire une brosse du tampon de remplacement, Faire une brosse d'une région, Copie vers le tampon de remplacement, Positionner la poignée de la brosse, Tracer un contour autour de la brosse, Retirer le contour de la brosse.

Alpha, pour les masques de transparence, est composé de : Création, Chargement, Echange, Copie vers l'alpha, Copie de l'alpha, Suppression, Visualisation de l'Alpha.

Hooks sont des petits programmes externes venant se greffer sur le programme principal. Il suffit de les charger et de les appliquer. La liste montre ainsi AutoFX (nous y reviendrons, car celui-ci est une véritable mine d'or). Balance, Blackout, CineMatte, CMIFX.fp, GrabCyber, GrabFC, Hist, IMP, Measure, RunOpalPaint, Variance, VlabSaver, Wireless, et encore une quarantaine d'autres rangées dans un répertoire "system" car ils servent également à des effets que j'ai déjà énumérés.

ARexx (le vocabulaire ARexx est très riche et très bien documenté dans l'aide en ligne), je ne peux pas vous en faire la liste des programmes présents, car ils rempliraient une page, mais vous pouvez me croire, ils sont d'un intérêt indéniable et d'excellents exemples d'inspiration pour écrire ses propres scripts.

Rajoutons à cela ce qu'on trouve tout en haut de la fenêtre: l'icônisation, l'appel des tampons supplémentaires, les coordonnées du pointeur, les dimensions de l'image actuelle, des gadgets R, G, B si on ne veut travailler que sur une ou certaines composantes couleur, des codes rappelant les options choisies, le Zoom avec + et -, la remise au format originel (1:1), et nous aurons fait le tour de l'interface.

RENDER

Cette fenêtre permet de convertir l'image à un autre format comme *Amiga, DCTV, EGS, FireCracker, Foreign, Ham-E, IV24, OpalVision, Picasso, Retina, SAGE, Toaster.* On peut y choisir le tramage, Floyd, FloydR, EDD, Order ou aucun, ceci de gauche à droite, de droite à gauche ou en zig-zag, avec encore la qualité basse, moyenne, haute ou aucune.

Les possibilités de nombre de registres de couleurs comprennent 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, 256, HAM, HAM8.

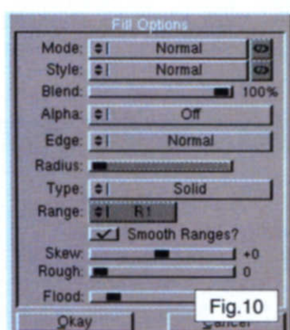


Fig.10

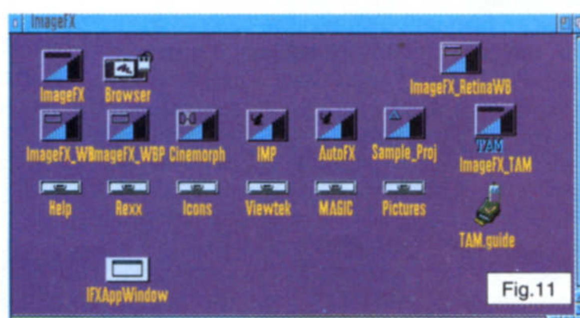


Fig.11

Le format de sortie peut être défaut, *NTSC, PAL, VGA, Euro36, Euro72, Super72, BBLNTSC, DBLPAL*, avec encore le choix entre Lores, Hires, S-Hires, plus entrelacé ou non-entrelacé.

IMPRESSION

Quelques réglages, qui ne sont pas le point fort du logiciel. Les imprimantes reconnues sont Primera, PrimeraPro, FotoFun, PostScript et SuperPrefs (genre WorkBench).

AUTRES SPECIFICITES

Une particularité des gadgets cycliques d'ImageFX est de progresser dans un sens lorsqu'on clique sur leur moitié droite et à l'envers sur leur moitié gauche.

On peut, si on le désire, ne pas charger les images par requester, mais par vignettes avec le "Browser" (Fig.15), puisque le programme permet de sauvegarder celles-ci. C'est plus visuel, mais ça prend plus de place sur disque dur.

ImageFX gère également la mémoire virtuelle, ce qui peut être pratique lors d'opérations lourdes, et/ou de mémoire insuffisante, mais il faut alors de la place sur disque dur et de la patience, parce que ça ralentit notablement les opérations.

ImageFX peut charger sur un écran public, le Workbench, ou son propre écran.

ImageFX est livré avec un manuel des plus complets, explicatifs, détaillés, illustrés, enfin un manuel modèle de 250 pages environ... avec un index bien fait, fait assez rare pour le signaler.

ADDITIFS

Livrés avec ImageFX, on trouve diverses icônes de démarrage qui permettent de lancer le programme dans un environnement différent ou sur un aspect particulier comme sur un "Hook" (Fig.11).

D'abord, un grand plus qui n'est offert par aucun autre concurrent dans le même package, CineMorph, un programme de morphing, qui s'il n'est pas le meilleur, n'en est pas moins très honnête (Fig.12). Il permet en effet de faire du morphing non seulement d'images fixes mais également de séquences.

Ensuite, un programme de batching ARexx assez simple mais suffisant pour des petits travaux d'animation, IMP (Image Multi Processor) (fig.13).

Plus élaboré, également livré avec, nous avons ce morceau de choix qu'est AutoFX (Fig.14). On peut dire qu'il est à ImageFX ce qu'était ProControl à ADPro. Il suffit de choisir ses images à gauche pour les faire passer dans la liste de droite, choisir ses commandes ARexx dans un requester et d'appuyer sur Begin. Là, tous les paramètres vous sont demandés, et une fois tout saisi, le traitement se fait automatiquement. Génial.

Enfin, TAM permet de faire des animations de transfert, c'est à dire qu'il met des images bout à bout pour en faire une seule très large qui peut être chargée dans le voyant de chargement d'un butineur genre AWeb, Voyager, IBrowse, Netscape, Opera, etc...

Et puis, il y a ViewTek, le célèbre programme de visualisation universelle, que personnellement je n'ai jamais beaucoup apprécié. Mais on vous le donne en prime, alors, plaignez-vous...

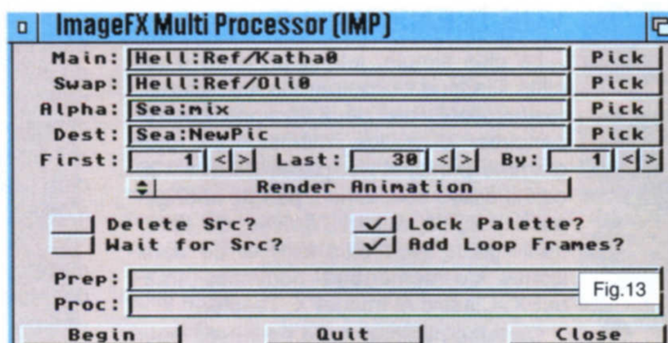


Fig.13

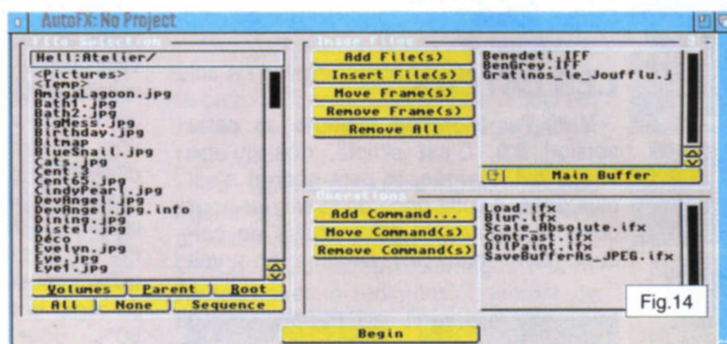


Fig.14

IMAGEFX 3.0

Voilà, tout cela, c'était jusqu'à hier, beaucoup d'entre vous connaissent déjà, mais vous pourriez le relire et y (re)découvrir des possibilités oubliées ou ignorées. A moi, qui utilise le programme quotidiennement, cela m'a bien rafraîchi la mémoire !

Passons donc à présent à celle que vous attendez tous, j'ai nommé la version 3.0 !

INSTALLONS-NOUS

L'installation des six disquettes se fait dans un nouveau répertoire, ImageFX 3.0 (Il faudra s'en souvenir en cas de problèmes de chargement de fichiers annexes et corriger les assignations). On peut installer pour 68020 avec FPU, 68040, 68040 avec FPU, 68060, sans optimisation ou toutes les versions à la fois.

ALORS, C'EST COMMENT?

Et bien voilà, regardez bien la figure 16. A première vue, on s'aperçoit qu'on peut dorénavant ouvrir plusieurs fenêtres, que dans les fenêtres il y a des réglets et des gadgets + et - pour le zoom. Sinon, la fenêtre de commandes n'a pas beaucoup changé; si pourtant, un tout petit gadget insignifiant à droite des caractéristiques de l'image mais qui cache une puissante nouveauté: les layers ou calques, si vous préférez. On voit d'ailleurs cette petite fenêtre qu'est le layer manager. Encore une autre nouveauté dans cette figure, l'avez-vous remarquée ? C'est dans la fenêtre de balance des couleurs. Il y a un zoom dans le preview et on peut déplacer la zone visualisée à la souris. Et puis, dans la fenêtre en haut à droite, le fond en damier caractéristique des programmes utilisant les layers.

Bon, arrêtons cette découverte à la volée et analysons posément les améliorations.



Fig.15

Normal
Aged Film
Bevel1
Bevel2
Blades
Bubbles
Bulging_Edge
Channel5
CrystalBall
DiamondGlass
FMagic1
FMagic4
FMagic5
FMagic7
FMagic8
FMagic9
FMagic10
FractalMagic6

Fig.20ä

VUE D'ENSEMBLE

Le plus simple, jetons un coup d'oeil dans DirOpus et comparons les répertoires respectifs des deux versions. Les répertoires sont les mêmes. Le programme principal est passé de 571 108 octets à 665 096. Sinon, pas de changement notable à part l'arrivée du JetStream.guide (voir plus loin) et de deux icônes de démarrage nommées ImageFX_Classic et ImageFX_Toaster.

Certains hooks ont été optimisés pour 68060, comme Bubble, Crystallize, Lightning, Liquid, Sparkle, Clouds, PageCurler, Splash.

LES LAYERS

Voilà l'amélioration majeure de cette version 3.0. C'est simple, dès qu'une image est chargée, le petit gadget n'est plus grisé, il suffit donc de le cliquer pour ouvrir la fenêtre du gestionnaire de calques (layer manager). Dedans, on y voit

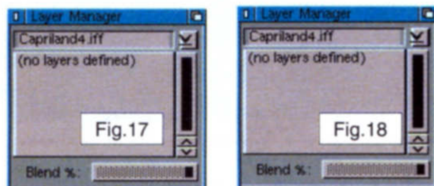


Fig.17 Fig.18

le nom de notre image et une liste vide avec simplement écrit "(no layers defined)" (Fig.17).

Un gadgetounet à droite du nom appelle un menu proposant :

- Nouveau calque.
- Nouveau calque à partir du tampon.
- Chargement d'un calque.
- Clonage d'un calque.
- Suppression d'un calque.
- Copie du calque vers le tampon.
- Déplacer le calque.
- Calque un niveau plus haut.
- Calque un niveau plus bas.
- Réduire les calques à un seul.

Toutes ces options parlent d'elles-mêmes. Là, je ferai tout de même un léger reproche. Il aurait été préférable de mettre des gadgets directement dans la fenêtre plutôt que d'aller chercher un menu. On aurait pu inverser l'ordre des calques par du drag'n'drop, et pour bouger le contenu du calque, une option avec la touche médiane de la souris aurait souri à ceux qui en possèdent une. La touche droite n'aurait pas pu faire l'affaire puisqu'elle est traditionnellement réservée dans ImageFX au changement de priorité des écrans. C'est devenu inutile maintenant puisqu'il n'y a plus qu'un seul écran, la touche droite devrait pouvoir être utilisable, mais ils ont préféré la laisser au contrôle de la fenêtre de palette.

Ajoutons un calque et écrivons quelque chose dessus. (On peut remarquer que dès qu'on a un calque présent, il s'ajoute automatiquement un gadget A aux R,G,B en haut de la fenêtre de commandes, puisque pour chaque calque, on a un masque de transparence alpha.

Lorsqu'on double-clique sur le nom d'un calque, un fenêtre de réglages s'ouvre.

En bas de la fenêtre, un curseur permet de modifier la transparence globale de chaque calque. Il suffit ensuite de rentrer tous les éléments dont on veut composer l'image, un par un.

Faisons un essai. Je charge une image, elle me servira de fond. Je rajoute un calque où je place un texte en vert; un autre calque où je place le même texte en noir pour faire l'ombre. Je déplace ce dernier calque d'un niveau vers le bas, pour que le texte noir soit caché par le texte vert. Je sélectionne le calque 1 (texte vert) et grâce à "move layer", je positionne mon texte précisément. Je fais la même chose avec le texte noir et en le décalant légèrement. Je règle la transparence de ce calque à 50%, pour que l'ombre soit comme portée sur l'image de fond. On aurait pu faire la même chose sans les calques mais ç'aurait été plus difficile, sans compter qu'on peut toujours changer sa disposition, ses couleurs, etc...

Regardez attentivement la figure 18, on y apprend beaucoup. D'abord, on y voit les calques 1 et 2 qui ont été inversés dans la fenêtre "Layer Manager", on voit des yeux à droite des noms de calques, il suffit de cliquer sur un oeil pour faire disparaître/apparaître un calque. On voit que le calque 2 est sélectionné et que la fenêtre de réglages ("Layer Settings") a été ouverte par un double-clic sur le nom "layer 2". Dans cette fenêtre, le mode peut prendre tous les états qu'on a déjà vus dans le paragraphe "Composite". Ensuite, la transparence peut-être précisément ajustée, comme la position du calque par rapport au fond. Enfin, "Mask layer" permet de masquer les calques, comme on aurait pu s'en douter. On remarque encore sur cette figure que les fenêtres de réglage des outils peuvent rester en permanence (en haut à droite "Brush" et "Drawing Options"), et qu'on a ouvert deux fenêtres du même projet ! On peut dorénavant ouvrir autant de fenêtres qu'on veut (ou plutôt qu'on peut) dans ImageFX, ça manquait, non ?

D'innombrables possibilités découlent de l'usage des calques, et seule l'expérimentation permet d'en découvrir les richesses.



Fig.24

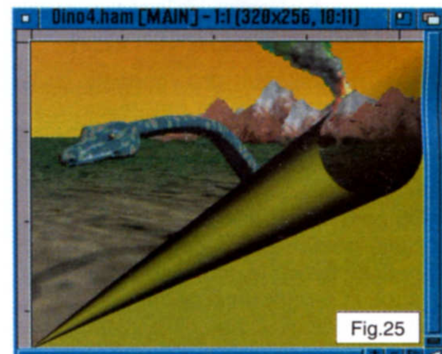


Fig.25

FX FORGE

FX Forge est un hook optimisé pour 68060 qui permet d'utiliser des formules simples de textures algorithmiques "Filter Factory" très répandues sur l'Internet pour des logiciels PC et donc téléchargeables. L'interface est très riche en réglages (Fig.19) et les possibilités sont très intéressantes (Fig.20). On peut bien sûr en créer de nouvelles.

Pour en savoir plus sur la Filter Factory, un document PDF (qu'on peut lire avec Ghostscript ou bien avec la technique expliquée dans Amiga News numéro 107 page 9, "le truc du mois") se trouve sur le cédérom Photoshop ou sur le site à <http://www.adobe.com> ainsi qu'à <http://ftp.novadesign.com>.

Les ressources PC pour PhotoShop sur http://netins.net/showcase/wolf359/ffaq.htm incluent une galerie de plugins sur http://netins.net/showcase/wolf359/adobepc.htm dans la section plugins. Il y a également la Page du Groupe de Discussion sur *Filter Factory* à http://pluginhead.eyecandy.com dont on peut télécharger la collection, les idées et les discussions sur http://www.fhd-stuttgart.de/~ws01/zip/fftext.zip. Encore quelques adresses dignes d'intérêt :

http://www.fhd-stuttgart.de/~ws01/neologye.htm
http://pluginhead.eyecandy.com/ffc.htm
http://pluginhead.i-us.com (ou on trouve une

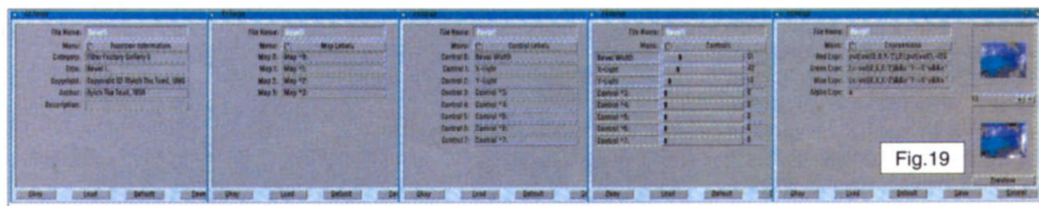


Fig.19

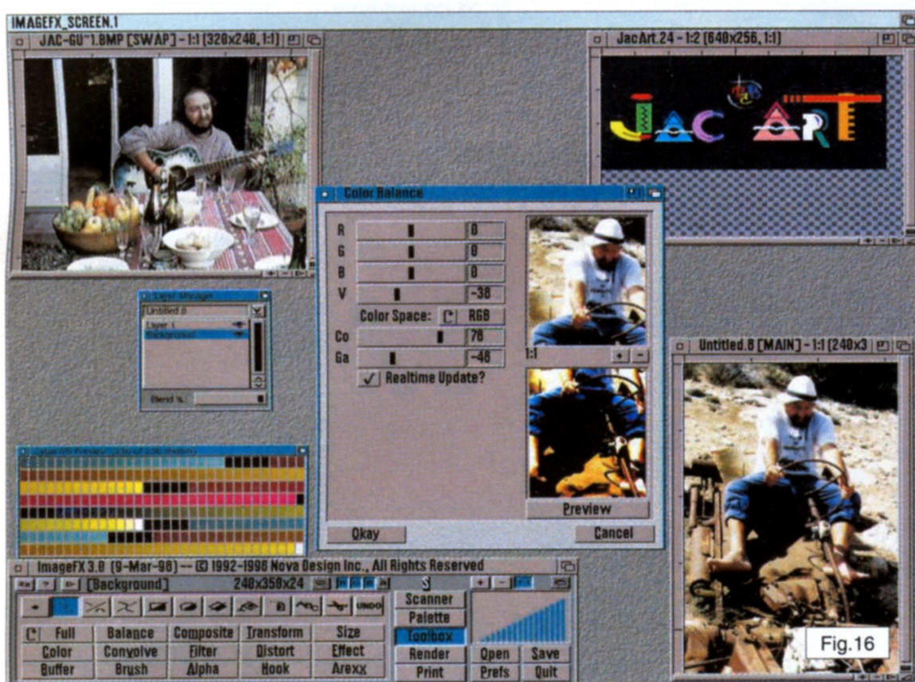


Fig.16

liste d'autres adresses) et
http://privat.schlund.de/ filter-factory/fffilter.htm

CINEMATTE:Une certaine analogie avec certains effets de keying trouvés dans les programmes utilisant un genlock ou bien *MovieShop*.

CLOUDS: Module externe et complètement nouveau. Optimisé pour 68060. Très complexe et de longs calculs pour obtenir de beaux nuages. Beaucoup de réglages dans lesquels on nage un peu, il faut bien le dire, mais une fois qu'on a capturé une belle configuration, il vaut mieux la sauvegarder. Je vous montre quatre essais, les deux de gauche n'ont qu'une couche, ceux de droite ont deux et trois couches (Fig.21).

MEASURE: Très simple, il suffit de tendre une droite entre deux points pour en obtenir l'éloignement en pixels. Merci Pythagore.

PAGECURLER: Cet effet optimisé pour 68060, faisant des effets de pages qui tournent, n'est pas très riche en réglage. On ne peut pas choisir deux couleurs différentes pour l'ourlet et le fond et on ne peut pas non plus définir les caractéristiques de l'ourlet, donc pas animable (Fig.25).

SCATTER: Celui-ci découpe l'image en petits carrés et les déplace aléatoirement (Fig.24).

SPLASH: C'est un effet animable optimisé pour 68060 qui imite des mouvements d'ondes de propagation de gouttes d'eau à travers lesquels l'image est vue par transparence (Fig.23).

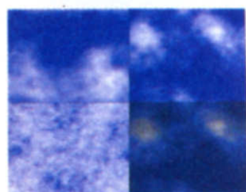
WIRELESS: Permet d'enelever des fils, des câbles, des éléments linéaires d'une image ou d'une séquence entière. Il bénéficie d'une table translucide

LE MANUEL

Le manuel pour la version 3.0 est un additif au gros manuel. Il fait 60 pages

QUELQUES REMARQUES

Tout est génial, ou presque tout, puisque voici tout de même quelques points négatifs qui m'ont sauté aux yeux.


Fig.21

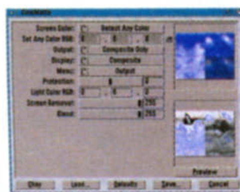

Fig.22


Fig.23

Le module de chargement GIF n'est plus inclus, il sera facile aux possesseurs de la version 2 de l'inclure. Je conseille d'ailleurs à tous de laisser la version 2 en parallèle pendant quelques temps de façon à pouvoir comparer ou charger des fichiers manquants jusqu'à personnalisation complète de la nouvelle mouture.

Les formats bitmap ne sont plus automatiquement convertis en RGB, Nova présente ceci comme une amélioration, moi pas.

Les gadgets cycliques ne réagissent plus à l'envers quand on les clique vers la gauche. Lorsqu'une fenêtre d'outil est restée ouverte sur l'écran, son gadget reste grisé.

J'ai trouvé quelques petites bogues également, j'ai toujours du mal à savoir si elles viennent du logiciel ou du DraCo. Quelques plantages dans l'autocrop et le redimensionnement de brosses. Le crop ne fonctionne pas en mode bitmap, il crope bien la zone, mais il la remplit de noir. Les ascenseurs des fenêtres d'images ne fonctionnent pas correctement. Parfois, on veut sauver en JPEG, mais il sauve en ILBM, il faut d'abord sauvegarder dans un format différent puis revenir à JPEG et là, ça marche. Je vais bien sûr signaler toutes ces bogues à Nova Design qui fournira sûrement un patch.

Il faut bien voir aussi que les effets les plus complexes demandent de la mémoire vive, éventuellement de la place sur disque dur et un processeur rapide. Pour les nuages particulièrement, avec le 68060 et le programme optimisé pour, j'ai attendu jusqu'à 10 minutes de traçage. Et lorsque j'ai exagéré avec les paramètres, il m'a été répondu "pas assez de mémoire" malgré mes 112 Mo...

Enfin, un dernier reproche: le rafraîchissement a besoin d'une sérieuse optimisation. Lorsqu'on utilise TVPaint, le rafraîchissement est instantané car les programmeurs étaient des as du codage et de la démo. Nova Design ferait bien de se trouver un tel freak...

CONCLUSION

La concurrence est sérieuse, Art Effect est un excellent programme qui offre beaucoup d'options, mais il ne gère que trois layers et ici, l'énorme richesse d'effets complétée par les layers et la fonction Undo, tous deux illimités, font d'ImageFX 3.0 "LE" programme de l'année dans l'environnement Amiga. Chacun se doit de le posséder, il devrait être intégré au système :-)



Fig.20b

La baballe du chienchien fait des vagues

On va changer de registre... Après les explosions du mois de mars, on passe aux vagues, qui se réaliseront aussi à partir des effets ("F/X") du Stage et Action éditeur.

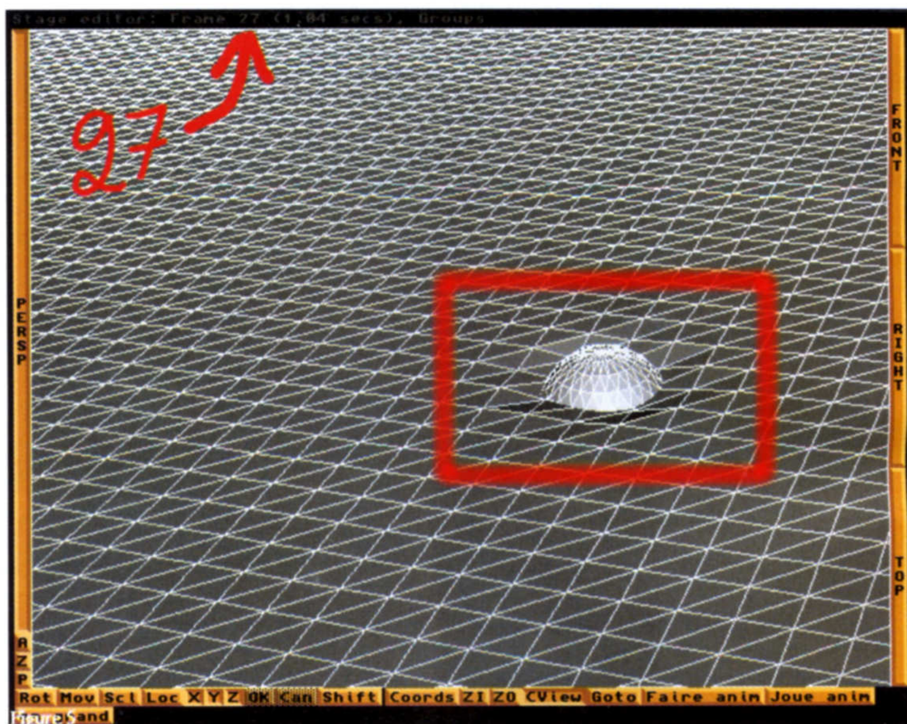


Figure 3

Le blabla

Donc, on va faire des vagues. Le plus dur est en fait de faire coïncider l'immersion de notre balle et la création de vagues. Dans l'exercice, je vous donnerai les valeurs, car je n'ai pas encore élaboré une super formule qui détermine l'image à chaque fois de manière précise (ici, j'ai fait cette coordination par des essais successifs de preview). Je vous promets que lorsque j'aurai trouvé la formule magique, elle paraîtra dans la série.

Ready... Go !

- Lancez Imagine.

- Créez un nouveau projet et nommez-le "VAGUES".

- Créez un sous-projet et nommez-le "RENDU". Choisissez une résolution suivant votre config (320 * 256 en Trace pour les petites et 640 * 512 ou plus en Trace pour les grosses configs).

- Allez dans le Détail éditeur.

- Créez une primitive "PLANE" de 1000 sur 1000 et de sections 100 et 100.

- Appelez le requester de transformations et faites une rotation "Axes only" de X = 90.

- Appelez le requester d'attributs (afin de donner à notre plaque une allure d'eau).

- Positionnez le color à 0,145,255 (de haut en bas).

- Positionnez le spectacular à 0, 200, 255.

- Positionnez le hardness et le shininess à 255 (voir fig.1)

- Rajoutez une New textures, BumpNoiz

- Positionnez les bump 1 size X, Y, Z à 25 et Bump 1 Noise à 0,5. (voir fig. 2)

- Sauvez l'objet en "PLAN.OBJ".

- Créez une primitive "SPHERE" de radius 15. Gardez les autres valeurs par défaut.

- Appelez le requester d'attributs. Color à 255, 0, 0. Spectacular à 255, 255, 255. Hardness à 65. Et voilà notre baballe !

- Sauvez l'objet en "BALLE.OBJ".

- Allez dans l'action éditeur.

- Commençons par le début, créez 50 images (Highest frame # 50).

- Positionnez la caméra en Posn: X = 115, Y = -320 et Z = 165. Align: X = -25, Y = 5 et Z = 25. (Remarquez que je vous donne les valeurs mais vous pouvez positionnez la caméra comme vous l'entendez).

- Ajoutez l'objet Plan.obj sur les 50 images (comme en fig.3).

- Changez l'alignement (Align - bleu) en X = 180, Y = 0 et Z = 180 (pour retourner le plan, car l'effet Ripple commence par une "bosse" alors pour une balle qui rentre, il faut que le plan "se creuse").

- Ajoutez l'objet Balle.obj sur les 30 premières images.

- Cliquez sur le point vert (Posn) du frame 1. Mettez X et Y à 0 et Z à 80 (dans la partie SPHERE).

- Cliquez sur le point bleu (Align) du frame 1. Mettez toutes les valeurs à 0 (toujours dans la partie SPHERE).

- Ajoutez une position à la ligne Posn (Vert) du frame 2 au frame 28.

- Sélectionnez TWEEN POSITIONS.

- Positionnez X et Y à 0 et Z à -20.

- Cochez la case "DISCONTINUOUS KNOTS" pour activer un changement de vitesse (déterminé en Vel. Scaling 0 et 1).

- Positionnez le Vel. Scaling #0 à 0 et Vel. Scaling #1 à 3. Pour que la balle accélère en se déplaçant des points Z = 80 à Z = -20 (80 en l'air et -20 sous l'eau)



Figure 1



Figure 2

(comme en fig.4).

- Ajoutez un F/X 1 au plan du frame 25 à 50. C'est l'effet "Ripples" du tiroir Effects.

- Modifiez les valeurs comme suit:

- Start frame = 25. (Début des vagues quand la balle entre dans l'eau)

- End frame = 50. (Fin des vagues à la fin de l'anim, logique)

- Wavelenght = 50. (Plus long, ce n'est pas beau)

- Z amplitude = 5. (C'est pas une tempête, c'est des petits ronds)

- Travel distance = 200.

- Ripple count = 2.

- Il ne reste plus qu'à ajouter une source lumineuse des frames 1 à 50 et des positions (Posn - vert) X = 48, Y = -84 et Z = 50.

- Sauvez les changements.

- Passez dans le Stage éditeur.

- Affichez le frame 1 et actionnez la vue de caméra (CView).

- Lancez une prévisualisation comme je vous l'ai dit le mois passé (menu Animate-Make et ensuite Animate-Play loop) (Vous pouvez constater qu'à l'image 27 en mode solide, lorsque la balle s'immerge, les vagues commencent. (Voir fig.5).

- Vous devriez avoir à peu près la même chose qu'en fig.6.

- Si le résultat vous plaît, vous n'avez plus qu'à lancer le rendu dans le project éditeur. Sélectionnez un Range de l'image 1 à 50 et de pas 1. Cliquez sur Generate et Generate All pour la palette method (prévoyez quelques tasses de café car cela risque d'être long).

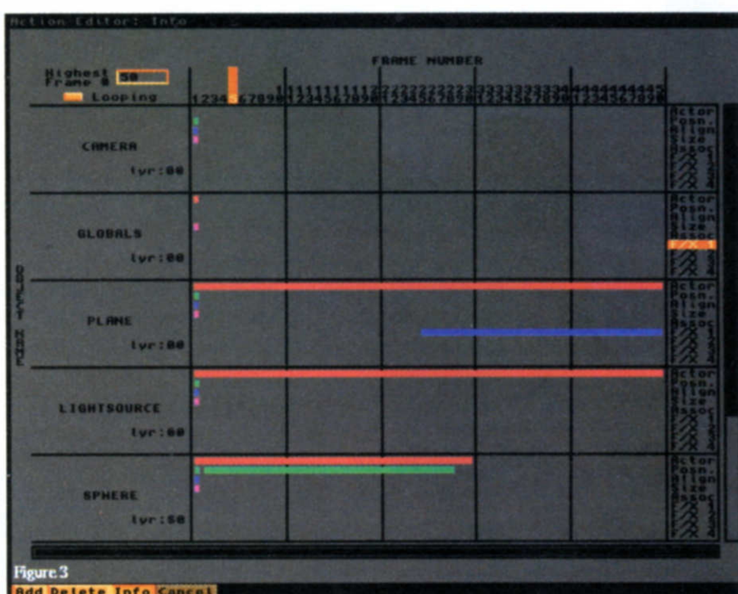


Figure 3

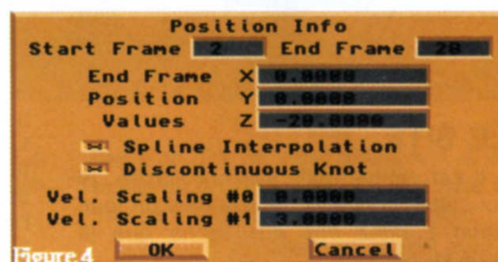


Figure 4

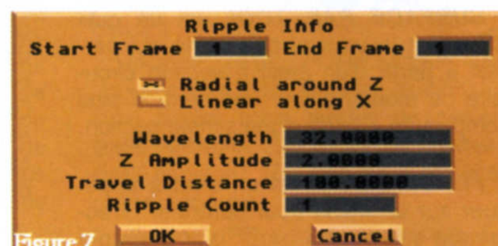


Figure 7

Le panneau de config de *Ripples*

Voici les explications du requester de vagues. Il est assez court. Si votre Amiga est en train de calculer votre baballe et vos vagues, vous pouvez regarder le requester en fig.7, il est avec les valeurs par défaut.

- Start / End frames: Images de début et de fin durant lesquelles l'effet agira.

- Radial around Z: fait des vagues en simulant des ronds (comme un caillou ou une balle qui tombe).

- Linear along X: fait des vagues bien droites comme en haute mer (il y a moyen de faire un bateau qui tangue avec les vagues avec des images clés comme pour le déplacement de la balle comme dans un article passé sur Lightwave)

- Wavelength: taille d'une vague.

- Z amplitude: hauteur de la vague.

- Travel distance: distance sur laquelle toute les vagues agiront.

- Ripple count: nombre de vagues.

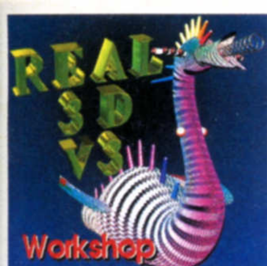
Figure 6

Finish

C'est moins compliqué que le Particles F/X mais tout aussi agréable à utiliser. Je vous ai montré cet effet car je le trouvais vraiment magnifique. Bien sûr, et comme d'habitude, ESSAYEZ ! Essayez différentes valeurs et lancez un preview dans le stage éditeur (ou si vous avez une grosse configuration, faites un rendu complet): c'est la seule façon de "mettre des nombres sur des effets" ou inversement.

Voilà, c'est fini, j'espère que vous avez aimé, si vous avez quelque chose à me dire, envoyez moi un email. Ah oui, j'allais oublier, je vais faire une galerie d'images réalisées sur Amiga avec Imagine qui sera sur le site d'*ANews* (www.amiganews.com). N'hésitez pas à prendre contact avec moi par le biais de mon email. (Si vous avez un site personnel qui parle d'Imagine, communiquez moi votre URL que je puisse aller y jeter un oeil.) Bye.

PS: ***French Imagine Mailing List:*** http://web.arcadis.be/AmigaGFX/ImagineFr.htm. Lorsque vous lirez ces lignes, la rubrique Imagine sur le site d'*ANews* devrait être opérationnelle. Envoyez-moi des images pour la galerie Imagine du site d'*ANews*.



SPECIAL ANDY JONES

Ce mois-ci, je veux rendre hommage à Andy Jones, non seulement pour son talent à nous concocter des merveilles, mais aussi pour sa gentillesse et sa patience jamais démentie lors de ses réponses aux questions les plus diverses. Car comme je le disais le mois dernier, on pourrait appeler cette page Andy News, tant il remplit l'actualité de Real 3D, au moins pour moitié.

Nous allons donc voir un peu son site et surtout, je vais dévoiler en avant-première ce qui nous attend avec l'***Enhancer*** qui sort incessamment sous peu.

LE SITE

Il est simple mais joliment illustré. Si vous êtes connecté, allez-y faire un tour, sinon profitez des illustrations que je vous en rapporte.

Il présente les pages suivantes :

SURFACE RAIL TOOL est un outil RPL dont je vous ai déjà parlé qui permet à partir d'un profil à section circulaire de mouler autour une surface plus compliquée à partir d'une simple section.

FORCE SHAPE est un effet à appliquer sur un mesh pour contrôler directement son bord à partir d'une simple courbe, réduisant ainsi les effets néfastes et souvent difficilement contrôlables du triple point.

BASIC MATERIALS est une sélection de matériaux de base.

SPLINE FACE, tout nouveau, est une ébauche RPL de visage à retravailler à sa guise (Fig.1)

ENHANCER est ce plugin que nous attendons tous impatiemment et que je vais à présent dégrossir.



Fig.1

ENHANCER

Je vous le présente sur PC, puisqu'à l'heure à laquelle je vous écris ces lignes, toujours point de version Amiga. La version PC n'est également que de démo. Je m'en excuse auprès des amigapuristes, mais la version Amiga sera exactement la même. Sur cette page, on est pas dans *AmigaNews* mais dans *Real3D News*, comme dirait Mister Ed.

Une fois Enhancer installé, on a accès à ses fonctions en plusieurs points du logiciel. D'abord, un item dans le menu *Custom,* le dernier à gauche, où on trouve généralement les nouveautés comme *Phenomena*, etc... C'est l'interface de paramétrage de la méthode EMITTER (Fig.2). Il faut bien sûr, pour y accéder, avoir sélectionné la méthode et donc l'avoir créée. Elle se crée comme n'importe quelle autre méthode d'animation. Et puis dans les préférences de rendu dans la fenêtre "View", l'option "Extras" voit sa liste augmentée d'une ligne "3D Particles" qui, lorsqu'on clique sur Edit, nous amène le panneau de paramétrage.

L'émetteur

C'est donc une méthode permettant de créer, animer et détruire des particules 3D. Voilà les options que l'on peut contrôler :

"Mass", "Size", "Velocity", "Bend", "Lifetime" parlent d'eux-mêmes, "Sequence" définit combien de fois le cycle est joué dans la période d'animation. "Emission Rate" contrôle le nombre de particules émises à chaque image. "Gravity" est mesuré en g. "Inertia from Spawn" est le pourcentage d'inertie héritée de la masse de particules au moment de la création. "Seed" permet de varier les effets tout en pouvant les reproduire avec fidélité. "Noise Rate" choisit la rapidité du bruit défini dans l'éditeur de particules 3D et "Splutter" le pourcentage de variation pour les paramrtres de base comme "Size", "Velocity", "Emission", "Rate", etc...

"Splitting" déclenche le morcellement des particules, sachant que les nouveaux morceaux de particules ainsi créés ne pourront, eux, pas se morceller à nouveau. Si "Splitting" est coché, les options relatives sont alors accessibles : "Angle" est l'angle maximal de la trajectoire de la nouvelle particule, "Scale" la proportion de la taille par rapport à la particule-mère, "Velocity" la valeur relative de la nouvelle vitesse et "Lifetime" même chose pour la durée de vie. "Delay" est le "pourcentage de vie qu'une particule doit vivre avant de pouvoir vivre" phrase à inscrire dans les annales, "Chance" est le pourcentage de chance qu'une particule s'émiette, "Number" combien d'éclats une particule peut créer par image, et "Total" le nombre total de fois qu'une particule peut se morceller durant sa vie.

"Preview" sélectionne le type de filaire représentant une particule (le choix se fait entre "Sphere", "Diameter", "Velocity" et "Position"). "Looped Animation" permet à "Seed" de se mettre en boucle pour que les particules de fin d'animation correspondent à celles du début. Très importante option qui a été rajoutée d'ailleurs dernièrement dans "Pheneomena" grâce à la routine d'Andy.

"APPLY" est pour les imprévoyants qui n'ont pas encore crée leur méthode puisque cette commande gère tout, la création de la méthode, celle de la méthode "PROCESSOR", etc...

"REVERT" rappelle les derniers paramètres sauvegardés ou, s'il n'y en a pas, les valeurs par défaut.

Maintenant, que doit-on définir comme objets paramètres ?

● Une particule de référence. Elle est normalement créée automatiquement en même temps que la méthode.

● Un "Spawn Object" (n'importe quel objet ou lien vers un autre objet (axe, cône, rectangle, courbe, mesh ou point) n'importe où dans la hiérarchie) qui définit comment les particules vont se mouvoir à leur naissance. On le place après la particule de référence dans la fenêtre "Select" et tant qu'il est sélectionné, on clique sur "Set" correspondant à la ligne "Spawn" dans l'éditeur de l'emetteur.

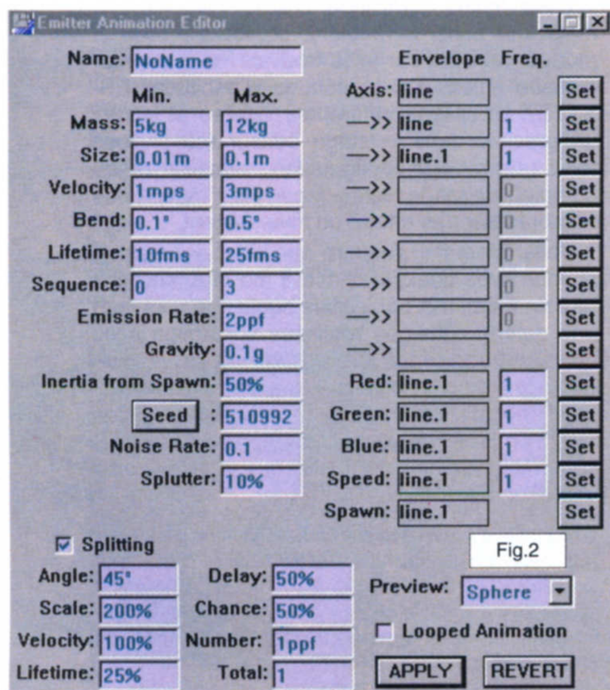


Fig.2

On peut également, si on ne veut pas de la gravité normale, assigner une autre direction, il suffit de créer un axe dans la hiérarchie et de cliquer sur "Axis" dans l'editeur de l'emetteur, le nom de l'axe viendra alors s'inscrire entre l'axe et le bouton "Set".

C'est déjà pas mal goupillé, tout çà, mais cà n'est pas fini. Jusqu'à présent, tout est calculé en interpolation linéaire. On peut changer ceci en utilisant des enveloppes. Elles fonctionnent à l'instar d'une méthode TRANSFORM, on crée un axe et on clique le bouton "Set". Une enveloppe peut contrôler plusieurs paramètres. Elles sont de deux types, les enveloppes de création pour par exemple "Velocity", "Lifetime", etc... et les enveloppes d'animation pour "Size", "Sequence", etc... On peut enfin animer la couleur d'une particule si les trois enveloppes "Red", "Green", "Blue" sont positionnées sur "Set".

Enfin, un gros avantage de la méthode EMITTER est qu'on peut revenir en arrière ou sauter à n'importe quel moment de l'animation, la position des particules sera juste.

Andy a pensé à tout, il a même ajouté un menu "Add Reference Particle" au cas où on anihilerait sa particule-référence par erreur.

Les Particules 3D

Ce sont des objets normaux sauf qu'ils seront rendus par un moteur spécialisé. on peut convertir un objet normal en particule 3D à l'aide de l'option "Custom>Enhancer>Convert to 3D Particle". Les tags et caractéristiques de l'objet seront alors automatiquement changés et ils seront alors rendus par le moteur de l'Enhancer.

Particle Set: On peut définir jusqu'à 64 sets de particules, chacune peut être considérée comme un état transitoire ou une position-clé si vous préférez. rendez-vous compte des possibilités suggérées... du morphing en série ! "Set#" sélectionne un set particulier, on peut mtme lui donner un nom pour le personnaliser. "Load/Save" sert à la réutilisation éventuelle dans un autre projet et à se créer une bibliothèque de particules, "Mark/Paste/Swap" est pour le réagencement, "Sequence" ouvre le séquenceur ordonnant les sets de particules. "Morphing Preview" ouvre une petite prévisualisation d'anim qui peut être laissée ouverte pendant qu'on change les paramètres, les changements sont mis à jour en temps réel.

Painting: "Volumetric" est pour les particules du même nom qui sont rendues en tant que petites régions sphériques de brouillard (elles n'ont qu'une seule définition RGBA), "Method" définit comment la particule est mixée à l'image rendue (-100 soustraite, 0 alpha, 100 ajoutée), "Motion" et "Glow" parlent d'eux-mêmes.

Noise Mapping: "Octaves" régit la complexité du bruit (plus c'est compliqué plus c'est long à rendre), "by tag", "by time" et "by posn" vont varier le bruit respectivement en fonction d'un tag, du temps ou de la position de la particule.

Squash: La particule est aplatie en X ou Y sans tenir compte de sa direction avec "Axial", le contraire avec "Directional".

Colors: Des réglages RGBA pour l'intérieur, la zone médiane et l'extérieur de la particule, on voit tout de suite le résultat dans les fenestrons de prévisualisation sur fond noir, gris ou blanc. On peut pour chaque région, au lieu de choisir une couleur avec les réglages, prendre la couleur intrinsèque de l'objet.

Enfin, une option d'être averti si certaines particules venaient à disparaître subreptiscement à cause d'une mémoire insuffisante.



Fig.3

CONCLUSION

Mes essais avec la démo (limitée à 128 particules, c'est déjà trop) sont exaltants. Le rendu est très rapide, on peut choisir des diamètres énormes et faire ainsi des nuages à évoltuion lente, on peut faire tout ce qu'on veut, du feu, de la fumée, du liquide, etc... Il n'y a plus qu'à se familiariser avec et essayer tous les paramètres les uns après les autres.

Il y a des limitations. J'ai essayé de faire une loupe, on ne voit pas les particules à travers. De même, la profondeur de champ n'est pas exercée là où il y a des particules. Sinon, tous les essais que j'ai faits sont concluants. Regardez la vapeur en énorme particules (Fig.3).

NEWS REAL

NOUVEAU CD EN PREPARATION: PARTICIPEZ ! ET GAGNEZ PEUT-ETRE AUSSI !

DID GmbH et Magna Mana Production, sont en train de collecter du matériel pour faire un nouveau CD dédié à Real 3D. Ils souhaitent recevoir tout ce qui peut être intéressant pour les utilisateurs, du projet complet avec textures, des textures seules,

Des images et des anims, des scripts RPL et bien sûr des tutoriels.

Les projets doivent être envoyés en zip, arj ou lha et contenir tous les fichiers nécessaires. Les textures doivent être dans un format approprié, c'ets-à-dire que si il est fait usage des nouvelles options de transparence, il faut bien sûr envoyer l'image en TGA. Les autres textures sont déconseillées en JPEG, mais si il est impossible de faire autrement, prendre la meilleure qualité.

Les images également, qui peuvent avoir la résolution que vous voulez, doivent être compressées en meilleure qualité JPEG (non progressif !)

Les animations peuvent avoir n'importe quelle résolution, elles seront converties en MPEG1 de façon qu'elles soient jouables sur n'importe quelle plateforme. Elles peuvent être envoyées en AVI de bonne qualité, mais pas en images séparées ni en delta.

Les scripts RPL doivent être envoyés avec une documentation expliquant ce qu'ils font et comment les utiliser. Un projet d'exemple est également le bienvenu.

Les tutoriels peuvent être envoyés en fichiers texte ou encore mieux en HTML.

Quoi que vous envoyiez, joignez votre copyright. Vous ne devez évidemment pas envoyer un fichier dont vous n'avez pas les droits.

Rien ne sera payé comme vous pouvez vous en douter, tout ce qu'on peut faire est de faire figurer votre copyright. Par contre, un tirage au sort peut vous faire gagner 2 mises-à-niveau Real V4 gratuites, 5 Enhancers, 5 Phenomena

Le matériel peut être envoyé courant mai, mais de préférence dans la première moitié à <didgmbh@email.msn. com> avec la mention "DEMOCD" en majuscules. Pas d'archives de plus de 2 Mo !

ANDY'S NEWS

La première page consacrée à l'"Enhancer" montre un Gif animé pour chaque effet : <http://www.users.dircon.co.uk/~real3d/enhancer.htm>

Profitez-en pour jeter un coup d'oeil aux alentours, puisqu'Andy a mis son site à jour. <http://www.users.dircon.co.uk/~real3d> <andy@real3d.dircon.co.uk> <andyj@tigon.co.uk>

TEXTURES COMPLEXES

Votre nouveau "BW9 REINKOR" est prêt.Mais après cinq ans d'essais environ, aucune texture n'a dénié s'immortaliser correctement sur la vitre du cockpit. Le but de cet article est donc de vous montrer comment plaquer une texture sur une surface non quadrangulaire.

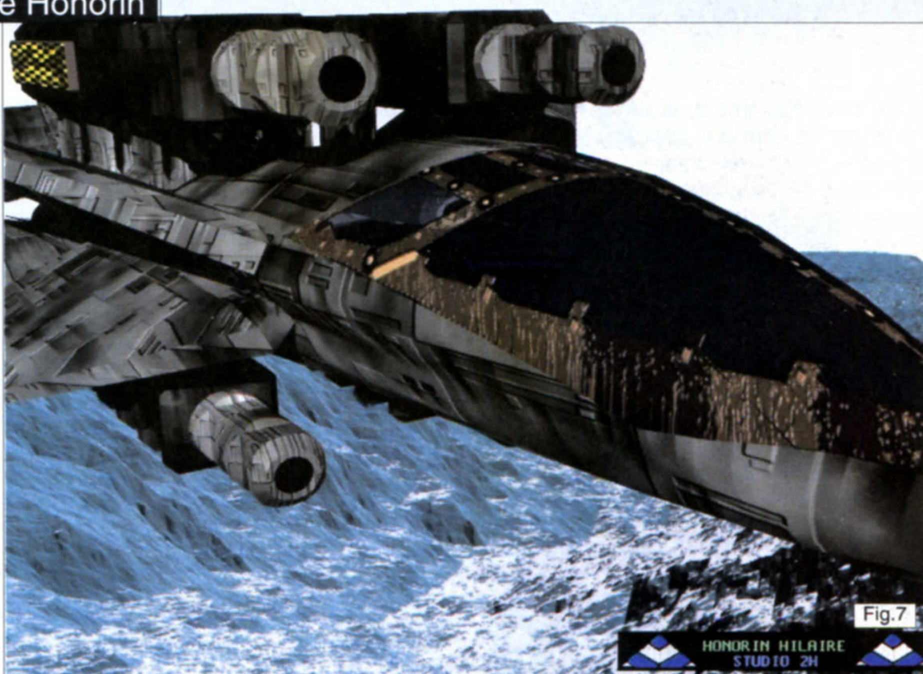


Fig.7

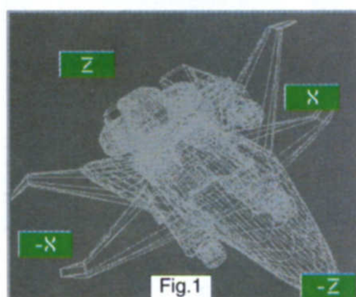


Fig.1

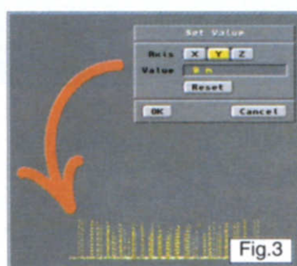


Fig.3

du

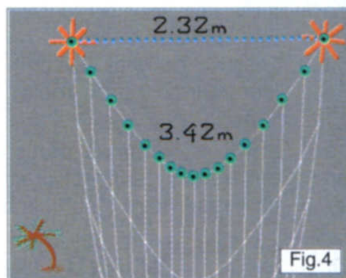


Fig.4

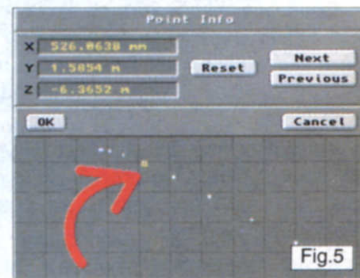


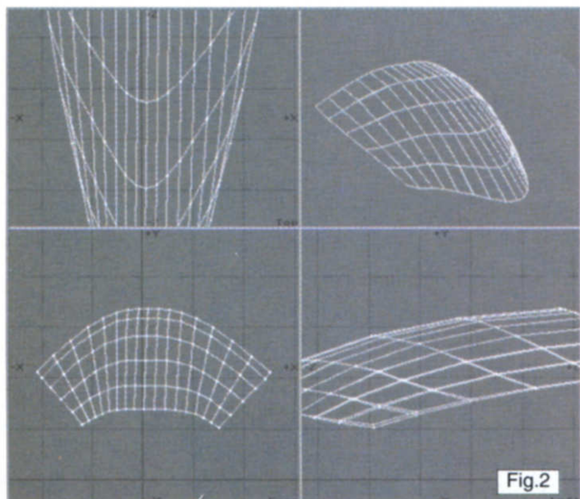
Fig.5

1) Réalisation d'un calque

Dans un premier temps, réalisez votre vaisseau et déterminez les différentes surfaces (feu AV, booster...). Orientez le de la même manière que sur la fig.1. Appuyez sur le bouton de sélection POLYGON (en bas du MODELER). En utilisant la fonction STATISTIQUE du panel DISPLAY, activez la surface désignant la vitre du cockpit. Copiez ces polygones dans un autre calque du MODELER. Placez l'objet au centre de vos plans de travail en utilisant la fonction FIT SELECTION du panel DISPLAY (fig.2). Dans la panel TOOLS, activer la fonction SET VALUE. La figure 3 vous montre les données à enregistrer et le résultat obtenu (vue de face).

2) Ajustement du calque

Le calque ainsi obtenu n'est pas parfait. Il n'est pas pour l'instant aux dimensions réelles


Fig.2

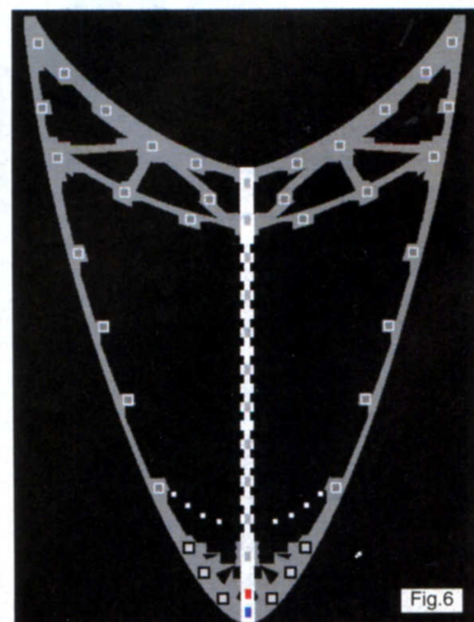
cockpit. Dans le panel DISPLAY, activez la fonction MEASURE et mesurez la partie supérieure du cockpit (vue de dessus) en suivant la courbe dessinée par les points en vert (fig.4). Mesurez également la distance entre les points extrêmes de cette courbe (pointillés bleus). La valeur de la courbe n'est pas juste? AH! Pourquoi? Vous aviez un objet en 3D et vous venez de le projeter sur une surface plane. En réalité la courbe mesure 3.7384 mètres. Pour obtenir une valeur assez proche de la réalité, relevez les données de tous les points de la courbe en 3D pour les placer ensuite dans un logiciel dédié qui vous calculera la longueur de cette courbe. La fonction INFO du panel DISPLAY (activer le bouton de sélection POINT) vous permettra de relever les différentes valeurs (fig.5).

L'aminet regorge de pseudo-calculettes scientifiques programmables. 1.611 est le quotient obtenu par la division de la courbe (3.7384m) par la droite (2.32m). Récupérez votre calque et activez la fonction STRETCH NUMERIC (MODIFY of course) et enregistrez: FACTORS X=1.611 Y=Z=1 CENTER X=Y=Z=0 puis validez. Désactivez l'option GRID (panel DISPLAY) et faites une capture du plan de travail (vue de dessus). **The tracing is ready...**

3) Conception de la texture" (fig.6)

Rappelez-vous toujours de la finalité du dessin à réaliser. Si vous souhaitez qu'une barre soit inclinée sur l'objet en 3D, il serait souhaitable qu'elle le soit également sur votre texture en 2D. En combinant la texture BRUSHSTROKE de DPAINT5, ANTIQUE d'ADPRO et un voile de BUMP-MAPPING à 950% du LAYOUT, votre cockpit vieux de dix jours risque une parfaite oxydation. Si vous avez respecté l'orientation de l'objet utilisé dans cet article, la texture devra être mappée à l'aide de PLANAR IMAGE MAP sur l'axe Y.

Note:Cette méthode n'est pas parfaite. Mais elle a l'avantage de produire d'excellents résultats en un clic de souris (trois clics et un calcul). Pour réaliser l'image finale (fig.7), j'ai également utilisé TERRAFORM et World Construction Set. ■


Fig.6

T'as d'beaux jeux tu sais ?

Ce mois-ci a été d'un calme particulier concernant les jeux Amiga. Tant mieux, comme c'est le printemps on va en profiter pour faire le ménage et voir ce qui est et sera disponible pour notre chère machine. En prime, on fera le point sur les jeux PPC disponibles et à venir. C'est parti.

DOOM ? Tu déclones?

En ce qui concerne les Doom-like, on peut dire que notre machine a rattrapé son retard, et de fort belle manière.

Après le célèbre trio ***AB3D2-Breathless-Gloom***, nous avons eu la joie de voir débarquer **LE *Doom*** et **LE *Quake*** sur Amiga. La guerre des ports de Doom fait d'ailleurs encore rage et les deux principaux combattants sont ***Adoom*** et ***DoomAttack.*** Adoom avait un gros avantage jusqu'à présent: la musique au format Midi. DoomAttack quant à lui, disposait d'une jolie interface de configuration, bien plus simple à éditer que le .doomrc en ASCII. Et bien, récemment, DoomAttack a lui aussi intégré la musique avec les Midi Instruments d'Adoom et même un player de modules qui vous permet de mettre votre musique préférée dans les différents niveaux.

Au titre des améliorations, par rapport au Doom original sur PC, il y a aussi la carte en rotation et transparence sur l'aire de jeu: un bijou! A vous de faire votre choix, les deux sont disponibles sur *aminet/game/shoot.* A noter également, l'arrivée du 3ème port de Doom destinés aux PowerPC : ***ADoomPPC***. Disponible sur aminet, il semble bien que ce soit le Doom le plus rapide sur Amiga à ce jour. Certains se sont même plaint de sa trop grande vitesse! Ca change, d'habitude c'est l'inverse...

Les fous de ***Quake*** ont pu enfin voir la version Amiga grâce à la démo tournante livrée par **ClickBoom** sur www.clickboom.com ou Aminet. Le voilà enfin le Quake avec les sons et toutes les options Amiga. On peut sélectionner sa carte son via AHI (ou utiliser le player interne qui prend moins de temps machine). On met la taille d'écran que l'on veut et la résolution en fonction du processeur au choix entre 1x1, 2x1, 2x2, odd, oddx2 (qui est top fluide mais on ne voit plus grand chose). Le jeu se déroule et on ne peut le contrôler; néanmoins, ClickBoom garantit que la version finale tournera un tout petit peu plus lentement que cette démo : il faudra en effet que le jeu teste le clavier.

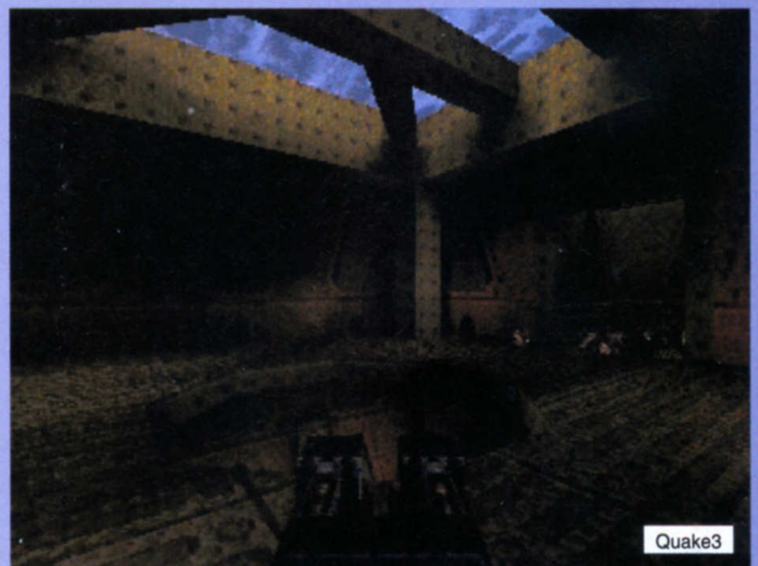




Lambda

Côté performances, c'est assez étonnant. Pour pouvoir jouer dans une bonne fenêtre, il faudra commencer avec une 040/40 Mhz. Sur ma 060 boostée à 66 Mhz, c'est assez impressionnant de voir un tel ténor du jeu Pc tourner aussi rapidement en AGA. Pourtant le frame counter ne donne qu'aux alentours de 10 fps, mais quand on le voit tourner, on est rassuré. Clickboom, dans une interview accordée à *Amiga Format*, explique qu'Amiga Quake est la version la plus rapide jamais réalisée. Elle correspond sur PC à un Cyrix150 environ, avec carte graphique équivalente à une Picasso2, alors qu'on est en AGA! L'editeur lève aussitôt le voile. Oui, une version PPC est bien prévue et devrait renouer avec les 25 fps nécessaires à une bonne fluidité.

Chez **Vulcan,** on attend toujours ***Genetic Species*** et son intro CD que l'on dit de toute beauté. Ce dernier devrait sortir au WOA de Londres. Chez **APC&TCP,** on annonce ***Testament 2*** (le 1 est passé plutôt inaperçu), un doom-like sur 20 tableaux à la jouabilité exemplaire si l'on en croit les auteurs. Sortie prévue pour les Amiga AGA au mois de Juillet.



Quake3

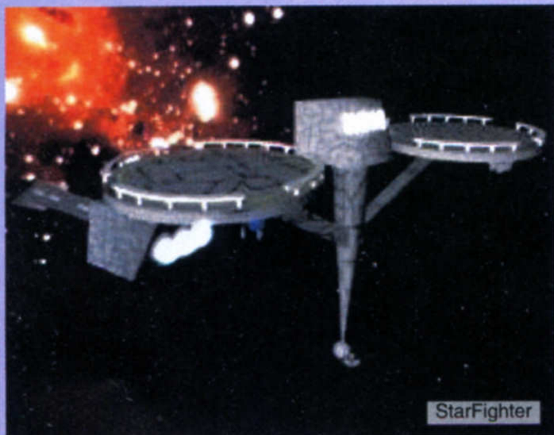
Descent sur Amiga poursuit quant à lui son bonhomme de chemin. Deux ports sont en compétition: ***Descent*** et ***Adescent*** qui en est à sa version 0.5. Ce dernier portage semble être le plus avancé: optimisation assembleur, fixations de nombreux bugs, compatible avec des versions de Descent sur CD de magazines et surtout support de la puce 3D S3 Virge sur Cybervision 64/3D, ce qui à ma connaissance est une premiere! En revanche, toujours pas de musique, seuls les sons viendront exploser vos speakers. Le mapping est aussi un peu approximatif et les textures se déforment allègrement selon votre position. Le jeu tourne raisonnablement sur une 060, il est parfaitement jouable : encore une preuve du fameux "Quand on veut sur Amiga, on peut...". Même le mode ECS est supporté.

Enfin, pour terminer avec les doom like, sachez que j'ai fait tourner ***Duke Nukem 3D*** sous *Shapeshifter* en lores 640x400 (le jeu veut un écran de grande taille même pour afficher du 320x200!) et que ça tourne très raisonnablement là aussi. Une conversion sur Amiga donnerait (vus les résultats de Doom), un jeu tout à fait fluide; reste à convaincre les éditeurs **3D Realms** *(tous à vos mails!)*. De plus, une rumeur circule comme quoi des petits malins auraient fait un portage de ***Tomb Raider*** sur Amiga. Ce n'est plus la blague d'il y a quelques mois, et le jeu ne tournerait que sur Amiga PPC seulement pour des questions de performances. Affaire à suivre...

Têtu comme une Simule...

Voilà un aspect ludique sous représenté sur Amiga. Mis à part *Shadow of the Third Moon*, je ne vois pas trop ce qu'on a à se mettre sous le cockpit. A moins que ***Lambda*** dont je vous parle depuis 2 mois (ça fera le troisième) ne finisse par sortir. En effet une nouvelle démo est sortie le mois dernier pour notre plus grande joie et notre étonnement. Les vaisseaux sont désormais magnifiques, l'espace est décoré d'un halo en gouraud bleu, les réacteurs rayonnent, le ligthsource fait danser la lumière sur la carlingue des appareils : une merveille. D'ailleurs, sans exagérer, on dirait bien plus une Playstation qu'un Amiga, et ça tourne vite : au minimum 25 fps en 320x200 basse réso, la démo est même montée à plus de 40 fps dans certains cas sur 060! PLusieurs caméras sont disponibles pour admirer par exemple un missile qui part du vaisseau en éclairant et laissant une trace de fumée. Même sur une 020/28 Mhz c'est incroyable!

Mikko Kallinen a vraiment réussi une prouesse, mais après un petit coup de spleen, il semble que le jeu soit en danger. Pourtant des éditeurs sont intéressés (cf interview du mois dernier). Envoyez lui donc un mail pour l'encourager à mkalline@cc.hut.fi ça lui redonnera le moral ! Toujours du côté des jeux de l'espâââââce, de nouveaux screenshots de Phoenix sont arrivés et ça a l'air de plus en plus beau. Rappelons qu'il s'agit d'un jeu à la Privateer ou Elite dans lequel combat et commerce intersidéraux sont mélangés. On attend beaucoup du moteur 3D entièrement réécrit par les auteurs de Flyin'High. Ces derniers sont par ailleurs des étudiants allemands et je leur souhaite bonne chance parce que ça ne doit pas être facile de concilier les deux.


StarFighter

StarFighter de GeoSyncMedia, annoncé depuis longtemps, subit encore quelque améliorations. Toujours dans le même style, ce simulateur a besoin encore d'être travaillé tant la démo jouable laisse perplexe quant à la rapidité du moteur graphique. Seule l'interface de jeu se montre assez jolie, mais à la sauce OCS... Sinon, Shadow of the Third Moon 2 est entré en développement. Il sera pour PPC uniquement ce qui augure un jeu d'une qualité exceptionnelle, tant le premier se débrouillait déjà fort bien en 68k.

L'aventuraaaaaah...

Encore un domaine dans lequel l'Amiga ne se débrouille pas trop mal. Tout d'abord, ***Sixth Sense Investigations*** devrait être disponible au moment où vous lirez ces lignes. Rappelons qu'il s'agit d'un jeu dans la lignée de *Day of The Tentacle*, écrit grâce à un moteur de jeux d'aventure que les auteurs comptent utiliser pour adapter d'autres jeux en provenance du PC. Les graphismes sont très cartoon et l'animation du personnage principal se fait à 50 fps, même sur le 1200 de base. Test dès réception.

Gilbert Goodmate dans la lignée de *Monkey Island* continue son développement chez **Alive Media Soft**. Les graphismes sont très prometteurs et là encore l'humour sera très présent. Chez ce même éditeur, de nouvelles images de ***The Haunted*** sont parvenues. Dans le style de *7th Guest*, ce jeu mélangera rendus 3D et vidéo animée, le tout avec un son en direct du CD. L'ambiance promet d'être bien glauque, de quoi ravir ceux qui en ont marre des Guybrush Threepwood tout colorés...

Ne passons pas à côté de ***Myst***, certainement le plus important jeu d'aventure réalisé sur Amiga, qui est disponible avec son patch Cybergraphx chez **Clickboom**. Une version PowerPC sera bientôt prête, avant celle de Quake en tous cas.

Enfin, ***Dafel Bloodline*** de chez Sadeness est un mélange de *Zelda* pour la partie recherche et *Street Fighter* pour la partie combat. Le jeu est réalisé par une équipe disséminée à travers l'Europe, en contact grâce à Internet. **Sadeness** essaie d'organiser tout ça, et on devrait apercevoir quelque chose de jouable au WOA de Londres. Pour finir, le très bon ***OnEscapee*** est disponible et, en attendant, mettra vos neurones à rude épreuve.

Vroum ou pas Vroum?

Pour mon plus grand malheur car j'adore ça, les jeux de course automobile sur Amiga ne sont pas légion. Mis à part le relativement bon Flyin'High de APC&TCP, il ne nous reste pas grand chose à nous mettre sous la dent, à moins de ressortir de la poussière les Lotus et autres Jaguar XJ220...

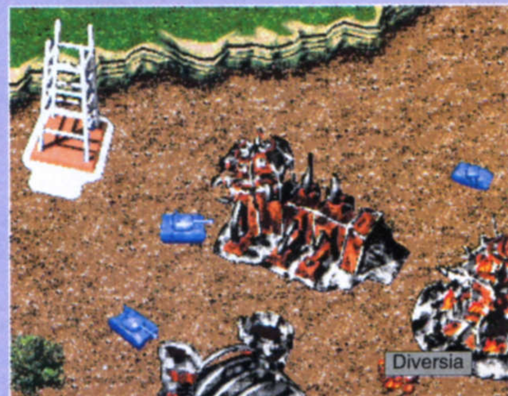
Alien F1 semblait magnifique et surtout très rapide, mais hélas, après une premiere démo jouable puis quelques nouveaux screenshots encourageants, plus rien ne s'est présenté à nos joysticks et souris. C'est après un ou deux mails infructueux à l'auteur que j'ai abandonné tout espoir de le voir apparaître sur Amiga.

Racer de Sebastien d'Heeger a connu récemment une nouvelle version. Ce jeu a été entièrement réalisé par Sebastien seul avec notamment des rendus faits sous Imagine. J'espère que cette nouvelle version arrivera jusqu'à la rédaction...

Enfin, du côté du "pas-sûr-du-tout", il faut noter le développement de ***Drive U Crazy*** en Allemagne (style Ridge Racer) et d'un clone de *Sega Rally* en Italie. Mais ça commence à dater. Pas de nouvelles, bonnes nouvelles ?

Mon général?

Les jeux de stratégie et autres wargames temps réel ne vont pas tarder à déferler sur nos machines. Attendu depuis plus d'un an, ***Foundation*** de Sadeness sera enfin disponible à l'expo WOA à Londres en Mai. **Paul Burkey** (son auteur) sera là et affrontera les joueurs en direct live à son propre jeu : ça va chauffer. Avec un peu de chance, on aura aussi des nouvelles de ***Forgotten Forever*** dont les graphismes m'empêchent toujours de dormir...


Diversia

Chez **Vulcan**, ***Scions of a Forgotten World*** se poursuit et, d'après la démo jouable, promet un excellent clone de *Warcraft*. A une autre échelle, ***Maim&Mangle*** 68k et PPC sera entièrement en 3D avec du light sourcing, ce qui le rapproche assez de *StarCraft* qui fait un malheur en ce moment sur PC. Sont aussi prévus : ***MoonBase, Caveman Species*** et ***Diversia.*** Mais ça fait longtemps qu'on a pas eu de nouvelles du dernier malgré l'excellente démo jouable de Cologne.

A noter la disponibilité du très bon ***Imperator*** en Shareware chez Bernard Noël (bnoel@club-internet.fr, cf mois dernier). En résumé voilà le style de jeux qui devrait être le plus représenté sur notre machine mais dont aucun titre n'est encore sorti ! Un tiens vaut mieux que deux tu l'auras...

C't'à moi qu'tu causes ?

Les beat'em up sur Amiga ont connu une récession après la sortie des Street Fighter, Mortal Kombat et autres Capital Punishment. En septembre dernier, je vous avais annoncé ***Olofight***, aux graphismes plus blancs que blancs et à la fluidité aquatique. Depuis, plus rien, le désert, le vide : rien. Et voilà que début Avril, un joli petit mail de The Real Ologram arrive ! Non ! Le jeu n'est pas abandonné ! Tiens !

Voilà des screens shots ! Et une démo jouable ! Celle-ci s'avère d'excellente facture : elle propose un combat pour deux joueurs avec deux des combattants disponibles prochainement. Ca bouge très bien, les sprites sont assez décomposés et de belle taille. De plus, ils ont été entièrement rendus en 3D : ça leur donne un petit aspect figé mais rien de grave. Le sol se déforme ligne par ligne comme dans Street II ou Shadow Fighter et le décor à l'arrière est d'une rare beauté. Il faut dire que les auteurs ont mis le paquet: plus de 3000 couleurs sont affichées à l'écran. Une prouesse quand on sait que ça tourne aussi nickel sur un 1200 de base.

Allons y pour quelque chiffres : 10 combattants de 400 frames et 10 coups spéciaux CHACUN, 25 fps, possibilité d'acheter de nouveaux coups, objets parallaxes passant devant ou derrière les combattants, musique changeant selon l'intensité du combat, ombre portée des personnages et, cerise sur le gâteau, une photo d'Alain Bourgery, non, le jeu par Internet, pardon. Bref, du grand art, surtout qu'on commence à bien s'amuser avec la démo jouable (récupérable sur www.ologram.com /OloFight.lha). Le système des coups spéciaux est singulier : on laisse Feu appuyé puis on choisit une direction. Trop facile ? Non car ces coups sont en nombre limité, il faut donc les utiliser à bon escient.

Vu l'enthousiasme de cette équipe, il aurait été dommage de ne pas leur poser quelque questions :

ANews : Pouvez vous vous présenter?

Fabrizio Stotudo : The Real Ologram est une équipe de deux personnes : moi même (20 ans), qui programme et fait de la gestion, et Gaetano Russo (24 ans), qui fait les graphismes, la musique et un peu de code. Nous nous sommes rencontrés il y a six ans, quand nous avons emménagés là où nous vivons actuellement.

Nous faisons de l'informatique depuis que nous sommes enfants : nous avions des Atari, des Commodore 8 bits, et finalement des Amiga (du 500 au 1200). J'ai commencé à programmer en Basic sur le C64, puis j'ai basculé sur Amiga avec l'Amos, et plus tard l'Assembleur. Gaetano a programmé le C16, le C128 (Basic et Assembleur). Il a fait aussi du graphisme et de la musique (ça fait 10 ans qu'il l'étudie). Comme vous pouvez le voir, nos histoires sont similaires.

Notre principal projet, comme vous vous en doutez, est Olofight. Il prend tout notre temps et nos ressources. Nous avons aussi un ami qui nous aide sur la programmation système et réseau, Rudi Chiarito. Il a aussi fait notre site Web. Voilà pour notre premier projet, nous espérons que vous l'apprécierez.

ANews : Combien cela vous a-t-il pris de temps ? Quelle est votre motivation ?

FS : Deux ans et à plein temps. C'est un gros projet. Nous étions intéressés pour faire un jeu Amiga et il y a deux ans, nous avons décidé de tenter l'aventure. Nous avons choisi de faire un autre Beat'em up car à notre avis, ceux déjà sur le marché n'exploitent pas complétement le hardware Amiga et ne nous satisfaisaient pas.

ANews : Pourquoi ne voulez-vous pas être édités par un professionnel comme Vulcan ou Sadeness ? Vous voulez restez libres ?

FS : Nous voulons offrir plus aux joueurs Amiga à un moindre prix. En restant libre nous pouvons envoyer le jeu par DHL Worldwide Express et garder un contrôle total sur le produit, sans restrictions arbitraires imposées. Nous pensons que cela produira un excellent résultat.

ANews : Quels sont vos plans pour l'avenir ? Avez-vous d'autres projets ? D'autres styles de jeux ? Des plans pour le PowerPC ?

FS : Pour le moment, notre premier souci est de terminer Olofight le plus vite possible. . Nous sommes assez optimistes sur l'avenir de l'Amiga, notre machine bien aimée. Nous savons qu'elle a le potentiel pour grandir et nous adorons l'enthousiasme des utilisateurs ! Le PowerPC est un pas important vers le futur. Nous espérons seulement qu'il ne sera pas gâché par le marketing, tout comme c'est arrivé dans le passé pour l'Amiga, on s'en souvient...

ANews : Quel est l'état de la communauté Amiga italienne ? Que pensez-vous de Gateway 2000 et d'Amiga Inc ?

FS : Le marché Amiga ici se casse la gueule: un des deux magazines a plié boutique, l'autre ne vas pas bien... Gateway 2000 est une bonne société qui pourrait ramener l'Amiga au devant de la scène, comme au bon vieux temps. Notre communauté ne manque pas d'idées et les fonds ne semblent pas manquer... Nous espérons que les choses vont changer pour l'Oncle Bill !

ANews : Que voudriez-vous voir dans un futur Amiga concernant les jeux ?

FS: Les bons jeux ne nécessitent pas grand chose de plus que l'Amiga n'ait déjà. Bien sûr, nous ne sommes pas contre un CPU plus rapide, plus de RAM et du graphisme plus performant !





Shadow of the Beast AGA ?

Mais oui ! Ou plutôt mais non ! En tous cas, c'est ce que Morb, Toxn, Sylve et Troll ne veulent qu'il soit dit ! En effet, ***Kaliosis Quantrum*** (à vos souhaits) est un jeu d'action aventure dont le concept, le scrolling sur plein de plans et surtout les graphismes font penser à Shadow. Mais stop, ça s'arrête là. Cette équipe Lyonnaise a pour le moment réalisé un fort joli travail : Le scénario promet d'être complexe, très bien ficelé, les graphismes pour l'instant sont de toute beauté, on dirait que les graphistes de Psygnosis sont revenus et s'attaquent à l'AGA. A l'heure actuelle, rien de jouable, juste le moteur de scrolling et l'éditeur de niveaux sont là, mais déjà quelle fluidité sur plusieurs plans et en multidirectionnel !

Vous pouvez jeter un coup d'oeil sur aminet dev/src/CdBs_KQSrc où se trouvent les sources et l'éditeur du jeu. Le but, en effet, est de rendre le moteur public pour une coopération réciproque. N'hésitez pas à les encourager : toxn@toxiczone. surle.net

Pour finir

Sachez qu'un clone de Tomb Raider est en cours de réalisation chez TitanHB (les éditeurs de Shadow of the Third Moon). Le jeu sera basé autour d'un moteur 3D entièrement réalisé sur Amiga. Il faudra au minimum un 040 et le PPC sera le bienvenu. Son nom est Claws of The Devil et il mettra en scène une jeune femme (tiens ?) dans un scénario beaucoup plus gore que le jeu dont il s'inspire.

Toujours en développement, le clone de Diablo sur Amiga, ***Fortress of Fear***, sortira bien un jour, contrairement à une rumeur qui avait circulé. Les auteurs rajoutent sans cesse de nouvelles idées, et la mailing list du projet est bien entretenue. Néanmoins, toujours aucune date de sortie n'est annoncée.

Enfin, pour clore cette longue liste de jeux attendus, il faut parler de ***Nullikon,*** le jeu au héros pas bien malin ! C'est à l'initiative de TCR et de certains du canal #amigafr que ce jeu verra peut-être le jour. Il s'agit d'un jeu de plate-formes au décor en 3D. Le principe est que l'on peut se déplacer de droite à gauche et de l'avant vers l'arrière, mais il n'y a pas de rotation du décor (du style Bugs sur SEGA Saturn). Pour l'instant, les Amigars manquent de graphistes alors, n'hésitez pas à apporter votre contribution en surfant sur www.mygale. org/~nullikon.

Au mois prochain avec, je l'espère, le retour des tests. N'oubliez pas de vous abonner pour faire vivre le journal car l'Amiga nous réserve de belles surprises du côté ludique. Aaaaaah, comme au bon vieux temps !

32.72

32.72 c'est le prix que vous payez chaque numéro d'AmigaNews quand vous êtes abonné. Voilà une bonne façon de revenir aux prix d'antan ! Téléphonez au 05 61 47 25 67 avec votre numéro de carte bancaire, ou faxez-nous au 05 61 47 25 69, ou bien envoyez votre chèque de 360F à AmigaNews abonnements, 12 rue Barrière, 31200 Toulouse.

Tarif pour la France métropolitaine. Pour l'étranger, voir l'encart Abonnements dans le journal